BLICK NACH FERNOST: „BLOODY ROAR 2“ UND ANDERE NIPPON-HIGHLIGHTS

KOMPETENT • KONSEQUENT • KOMPROMISSLOS

"april/april-Issue"
ISSUE 39 V3.04/99



Österreich: .... 48 ÖS
Schweiz: .... 5,80 Sfr
Luxemburg: .... 140 LFR
Italien: .... 8300 Lit
Spanien: .... 650 ptas
5,80 DM

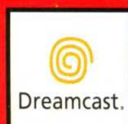
FUN GENERATION

DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN

NINTENDO ▪ SEGA ▪ SONY

4/99

FUN • NINTENDO 64 • DREAMCAST • PLAYSTATION



SEGA RALLY 2

DRIFT-ORGIE IN 128-BIT
EIN RACING-TRAUM WIRD WAHR



GRAN TURISMO 2

NOCH SCHNELLER?
NOCH BESSER?



T'AI FU

KUNG-FU-KATER AUS
SPIELBERGS TRAUMFABRIK



CROC 2

SPIELT DAS SPIEL MIT
DEM KROKODIL

RIDGE RACER TYPE 4

NAMCO GIBT GAS: RENNSPIEL-HIT IN DER TEST-WERKSTATT

BESTES MULTIFORMATMAGAZIN
SONY 1ST MILLION PLAYSTATION AWARD 97

Liebe Leser -

an dieser Stelle konntet Ihr lange Zeit meine geistigen Ergüsse nachlesen, die oftmals provokant und aufrüttelnd wirkten, manchmal vielleicht auch schlichtend und nachdenklich stimmend waren. Ich spreche bewußt in der Vergangenheit, denn dies ist die letzte Ausgabe der Fun Generation, die ich als Chefredakteur betreue. Nach fast 40 Ausgaben trenne ich mich schweren Herzens von dem Magazin, das ich seit einer vergnüglichen Autofahrt mit Kai, auf der wir die glorreiche Idee ausbrüteten, das etwas andere Videospiel-Magazin zu machen, geleitet habe. In dieser Zeit lagen wir mit den redaktionellen Inhalten und unserem Humor oftmals richtig, manchmal allerdings auch, wie in der letzten Ausgabe, voll daneben. Unter der Überschrift „Neues von Palcom" veröffentlichten wir eine spottgeladene Fotostory über den von uns frei erfundenen, chaotischen Ablauf bei den Synchronarbeiten zu Konamis Metal Gear Solid. Ohne die massiv produkt- und fimenschädigende Wirkung, der sich Konami aufgrund des Zusammenspiels mit dem kritischen Test des Spiels ausgesetzt fühlt, vorauszuahnen, glaubten wir, einen Jux anbringen zu können. Ich möchte mich auf diesem Wege in aller Form bei der Firma Konami und vor allem bei deren Marketing Manager Hans-Joachim Amann entschuldigen, und hoffe, daß man mir keine böse Absicht unterstellt.

Als letzte Amtshandlung, bevor ich noch mehr Blödsinn anstellen kann, nutze ich die Gelegenheit, Euch den neuen Chefredakteur der Fun Generation vorzustellen. Seine Name ist Robert Bannert, und er kann auf eine lange Historie in der Videospiel-Branche zurückblicken. Da ich weiterhin im CyPress Verlag mein Unwesen treibe, werde ich Euch natürlich nicht völlig verloren gehen. So, Robert, jetzt bist Du dran!

Danke Götz.

Ich möchte der gesamten Redaktion - und vor allem Dir - für die herzliche Aufnahme danken. Meine Zeit als Mitglied der Spiele-Industrie war ebenso lehrreich wie interessant - aber mein Herz hatte ich doch in der Presse gelassen. Umso glücklicher bin ich, wieder mit dabei zu sein - um Euch jeden Monat mit interessanten News und Infos rund um die Welt der Videospiele versorgen zu können.

Wie bei einem Führungswechsel so oft der Fall, stehen für das Fun-Generation-Team und seine Leser bald massive Änderungen ins Haus: Das vorliegende Heft ist die letzte Ausgabe im alten Look - ab Nummer 5 wird renoviert. Dann lauern wir stärker denn je vor den Türen von Entwicklern und Anbietern. Ein starkes Heft für einen starken Markt - das ist unser Ziel. Ein Magazin, das Euch jede Ausgabe auf's Neue mit atemberaubenden Themen fasziniert und die wunderbare Welt der digitalen Unterhaltung bis ins letzte Detail ausleuchtet. Im diesem Zuge wollen wir Euch in der nächsten Fun Generation den ersten Artikel einer neuen „Schwerpunkt-Generation" präsentieren: „Vom Pixel zum Polygon" wird Euch in den Entstehungsprozess von Videospielen und Computer-Animation einführen - von „A"ntz bis „Z"elda., über Film, Fernsehen und verspielte Medien. Ihr dürft also gespannt sein.

Wir freuen uns auf Euch!

In diesem Sinne -

Viel Spaß mit dieser Ausgabe,

Götz Schmiedehausen & Robert Bannert
alter & neuer Chefredakteur
Fun Generation

issue 39 · april'99



argonaut / croc 2 special

14-17



wcw/nwo thunder

86



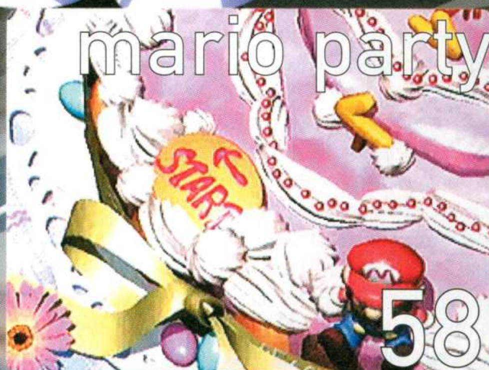
fifa 99

60-61



sensible soccer

73



mario party

58



t'ai fu

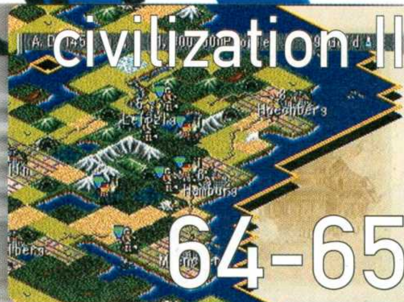
80-83



ridge racer type 4

74-78

SPIELETESTS 57-87



civilization II

64-65

>>inhalt

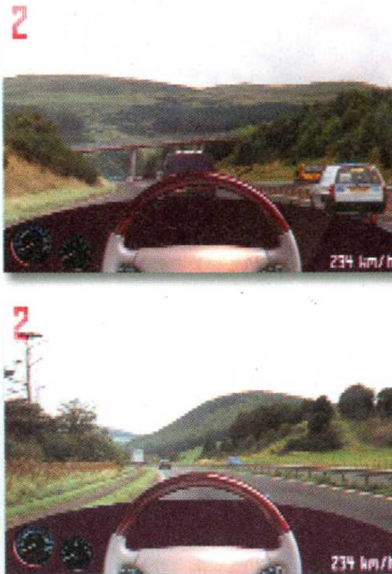


HARDWARE SOFTWARE SZENE

LAST MINUTE!!!

Dreamcast-Wunder: Erste Bilder zu „FX Sport Racing"

Kurz vor Druckunterlagenschluß erreichten uns noch erste Bilder der Hudsoft-Entwicklung „FX Sport Racing". Um Euch durch authentische Landschaften rasen zu lassen, filmte das schwedische Entwicklerteam Proscape Productions schottische Autobahnen. Das Ergebnis sorgt für offene Münder: Dank „CineGrap"-Kompression fühlt Ihr Euch förmlich ins Geschehen hineinversetzt. Wer genau hinsieht, kann sogar die Nummernschilder an den anderen Fahrzeugen erkennen. Eine Lizenz besitzt Proscape aber noch nicht - der Opel wird bis zur Endfassung wieder verschwinden. Lead Designer Magnuss Örgen: „Ange stoets namn för uppgifter om dess avkommor. För kompletta uppgifter om härstamning hänvisar vi till STCs stambok." Sollte sich diese Aussage als wahr erweisen, so dürfen sich Nintendo und Sony warm anziehen!



JAM!! - Videospiele am PC-Monitor?

Warum sollte man seine Konsolen an einen PC-Monitor anschließen, wenn der heimische Fernseher mit einer deutlich höheren Bildschirmdiagonale daherkommt? Schwierige Frage! Wer's dennoch probieren will, erhält mit dem Jam!-Paket alle notwendigen Teile - sogar ein SVHS-Kabel für die PlayStation befindet sich im Lieferumfang. Die Qualität reißt Euch leider nicht vom Hocker: Die Qualitäten einer Dreamcast VGA-Box werden bei weitem nicht erreicht. Wer in seiner Studentenbude keinen Platz für einen Fernseher hat, kann notgedrungen zugreifen - versprecht Euch aber kein achtes Weltwunder.

Bezugsquelle: ....GPress Data Service
Tel.: ....030 / 399 918 0
Fax.: ....030 / 399 031 57
Preis: ....179,- DM

SORRY EA!

In unserem Übereifer haben wir in dem Hotline-Test in der letzten Ausgabe doch tatsächlich eine wichtige Nummer vergessen. So fehlte in dem Test die Nummer der persönlichen Spieleberatung von Electronic Arts - an dieser Stelle nun eine Entschuldigung für dieses ärgerliche Mißgeschick. Wer also bei FIFA 99 immer daneben schießt oder bei Need for Speed nicht in die Gänge kommt, kann mit gutem Gewissen unter der Telefonnummer 02408 / 940 555 anrufen - zum Normaltarif.

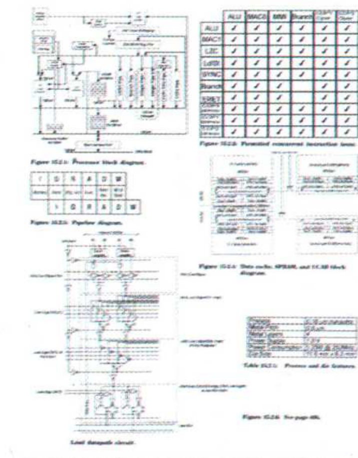
POCKETSTATION-Knappheit in Japan

Mit einem derartigen Erfolg hat Sony offenbar selbst nicht gerechnet: Obwohl die multifunktionelle Memory Card bereits am 23. Januar in den Handel kam, haben derzeit nur die wenigsten Japaner eines der begehrten Geräte ergattern können. Angeblich wurden nur 60.000 Einheiten ausgeliefert - angesichts der Masse an PlayStation-Usern in Fernost eine verschwindend geringe Stückzahl. In Deutschland gestaltet sich die Suche nach einer PocketStation im Moment dementsprechend schwer - selbst große Händler sind leer ausgegangen. Erst im März soll sich die Liefersituation entspannen. Ein Deutschland-Release steht leider noch nicht fest - ebensowenig ist die Kompatibilitätsfrage zu 100% geklärt.

PLAYSTATION 2 - erste Facts zur Überkonsole

Auf der International Solid-State Circuit Conference (ISSCC) in San Fransisco war es soweit: Der Direktor von Sony Computer Entertainment ethüllte die Firmenpläne bezüglich eines neuen Mikro- und Grafikprozessors - eine Einheit, die offenbar das Herz der PlayStation 2 bilden soll. Masakazu Suzuoki referierte über die technischen Daten der beiden Chips, die sowohl für High End-Konsumelektronik (Spiele, ect.) als auch für Netzanwendungen gedacht sind. Um was für Anwendungen es sich dabei konkret handelt, blieb allerdings offen. Auf die Frage, in welcher Verbindung die Ankündigungen zu einem PlayStation-Nachfolger stehen, gab es nur ein freundliches „Kein Kommentar". Laut Suzuoki setzt sich der neue Prozessor aus einer CPU (Central Processing Unit), einer Floating-Point-Unit (FPU) und zwei Vector Processing Units zusammen (VPU0 und VPU1). Die CPU verfügt über eine Taktfrequenz von 250 MHz, bei einem Datendurchsatz von 2GB pro Sekunde. Die 3D-Fähigkeiten - für Spielanwendungen zweifelsohne das wichtigste Element - auf einen Blick:

- **Ohne Licht-Effekte: 55 Millionen Polygone pro Sekunde**
- **Mit Licht-Effekten: 32 Millionen Polygone pro Sekunde**
- **Mit Licht- und Nebeleffekten: 30 Millionen Polygone pro Sekunde**
- **Mit Bezier-Surfacing: 13 Millionen pro Sekunde**



Letztgenannter Begriff dürfte Euch wahrscheinlich unbekannt sein - deshalb an dieser Stelle eine kleine Einführung in die Materie. „Bezier Surfacing" wird derzeit hauptsächlich für Render-Arbeiten genutzt. Entwickler können mit dieser Software Modelle konstruieren und dabei festlegen, ob möglichst viele oder möglichst wenige Polygone benutzt werden - der Traum eines jeden Spieleentwicklers.

Außerdem interessant: Der neuartige Prozessor beherrscht „ganz nebenbei" auch eine MPEG2-Dekompression. Laut Suzuoki kostet dies den Prozessor gut 50% der Rechenleistung. Damit rückt man einem alten Videospiel-Traum ein gehöriges Stück näher: Hochauflösende Realwelten in Echtzeit! Weitere Informationen veröffentlicht Sony rechtzeitig zur Tokyo Game Show - wir liefern Euch aber schon nächsten Monat weitere Facts zum mutmaßlichen PSX-Nachfolger..

DREAMCAST MIT DVD-SUPPORT?



Dreamcast DVD

Das Gerücht hält sich wacker: Aufgrund von Zukunftsplänen mit der Next-Generation-Hardware und dem Windows-CE-Betriebsystem scheint ein DVD-Upgrade durchaus vorstellbar. Angeblich hat man in japanischen Sega-Büros sogar schon eine derartige Dreamcast-Variante gesichtet. In naher Zukunft braucht sich aber kein Dreamcast-User Gedanken zumachen: Sollte es ein Hardware-Upgarde geben, so wird dies nicht vor dem Launch der PlayStation 2 veröffentlicht - schließlich gibt es im Moment keinen Grund für überhastete Entschlüsse.

NEO GEO POCKET - besseres Software Lineup



SNK hat bekanntgegeben, daß ab sofort auch Sony Computer Entertainment Inc. und Namco Spiele für die Handheld-Konsole veröffentlichen werden. Namco arbeitet derzeit zusammmen mit SNK an Konvertierungen von „Famista" und „Pac Man". Welche Titel Sony für den tragbaren 16-Bitter veröffentlicht, steht derzeit leider noch nicht fest. In Japan erscheint in Kürze das Neo Geo Pocket Color. Das abwärtskompatible Gerät verfügt im Gegensatz zum Standard-Neo Geo Pocket über einen Farbbildschirm.

WELTUNTERGANG?

Space World offiziell verschoben

Zum zweiten Mal wurde der Termin für die Space World verschoben. Ursprünglich sollte Nintendos Hausmesse im letzen Herbst stattfinden, wurde dann aber auf Mai verschoben. Inzwischen ist auch dieser Termin nicht mehr aktuell: Die Space World findet nun in den Tagen vom 27. bis zum 29. August statt. Als Besucher-Bonus hält Nintendo einige kleine Überraschungen bereit: Zum Launch von Pokemon Gold bzw. Silber gibt es exklusive Daten für Messebesucher. Für Japaner ist dies ein definitiver Grund für einen Besuch der Messe. Die exakten Gründe für die Terminverschiebung wurden indes nicht genannt: Insider spekulieren aber über einen Überraschungstitel, den Nintendo nicht mehr rechtzeitig fertigstellen konnte. Wir sind für Euch vor Ort.

HARDWARE SOFTWARE SZENE

RUMBLE-GAME BOY:
Erste Bilder



Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe erstmals vom vibrierenden Game Boy berichtet haben, schieben wir jetzt ein passendes Bild nach. „Pokemon Pinball" verfügt über ein eigenes Batteriefach und benötigt eine AA-Batterie. Einen Deutschland-Relase konnte Nintendo noch nicht nennen - hierzulande steht die Veröffentlichung des „Standard-Pokemon" im Vordergrund.

PRÜGEL-LIAISON?
Arbeiten SNK und Capcom zukünftig zusammen?

Gerüchten zufolge arbeiten die beiden japanischen Prügelspiel-Profis derzeit an einem gemeinsamen Projekt. Es ist sicherlich keine Überraschung, daß es sich dabei um ein Beat'em Up handeln soll. Auf Nachfrage dementierten beide Unternehmen. PR-Manager Matt Atwood von Capcom könne sich ein Joint-Venture aber dennoch vorstellen. „Es wäre mit Sicherheit ziemlich cool, einen derartigen Titel zu entwickeln". Ryu vs Terry Bogard? Klingt interessant.



EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE
Exklusiv für Nintendo 64!

Nintendo ist sich der Zugkraft des nächsten Star-Wars-Films bewußt: In Zusammenarbeit mit LucasArts werkelt man an einem Spiel zum Kinohit. Insgesamt sollen mindestens zwei Titel zum Film exklusiv auf dem 64-Bitter erscheinen. Beim ersten dreht es sich mit großer Wahrscheinlichkeit um ein Rennspiel - Fans kennen die POD-Race-Sequenz aus dem Kinotrailer. Hinsichtlich des zweiten Titels hält man sich bedeckt: Gerüchte sprechen von einem Tomb Raider-verwandten Spielprinzip. Auch ein Beat'em Up ist im Gespräch - harte Fakten gibt es rechtzeitig zur E3 in Los Angeles. Nintendo wird allein in den Vereinigten Staaten zehn Millionen Dollar in Werbung investieren - als Erscheinungstermin ist der 21. Mai anvisiert, die PAL-Version soll zum deutschen Kinostart ebenfalls fertiggestellt sein.



AUS FÜR PSYGNOSIS DEUTSCHLAND
Restrukturierung bei Psygnosis

Nachdem Psygnosis-Mitbegründer Ian Hetherington seine Firma im Mai verlassen hatte und zudem die Entwicklerstudios in San Fransico und Manchester aufgelöst wurden, will Sony Computer Entertainment Europe sich nun intensiver um die Entwicklungen kümmern. In Zukunft werden die „restlichen" Studios regelmäßig mit dem President of Development Juan Montes (SCEE) in Kontakt treten. Zudem übernimmt Chris Deering (President SCEE) die Aufgabengebiete des Executive Officers von Psygnosis. Noch schlimmer trifft es die Psygnosis Deutschland GmbH. Voraussichtlich zum 31.3.1999 wird die Geschäftstätigkeit eingestellt. Zukünftige PlayStation-Releases werden ab dem 1.4.99 durch Sony Computer Entertainment Deutschland getätigt.

SPEICHERHUNGER?
PowerRam von Dataflash

Zubehörhersteller Dataflash hat inzwischen eine eigene Variante der 4MB-Erweiterung für das Nintendo 64 entwickelt. Anstelle Eures Jumper Paks installiert ihr den PowerRam - und schon verfügt das Nintendo 64 über satte 8 MByte Hauptspeicher. Kompatibilitätsprobleme haben wir keine finden können - sämtliche Spiele erkannten die Erweiterung und liefen tadellos. Finanzschwache N64-Besitzer müssen sich nicht fürchten: Ein RamPak-only Spiel wurde bisher noch nicht angekündigt.



Bezugsquelle: ....gutsortierter Fachhandel
Preis: ....79,- DM

RESPEKT!
Nintendo in Japan auf Platz Zwei!

Nach einer Untersuchung der japanischen Wirtschafts-und Finanzzeitung „Nihon Sangyou Shimbu" nimmt Nintendo in Japan den zweiten Platz bei der Consumer-Elektronik ein. Es wurde unter anderem nach den Kriterien Stabilität, Marktbewußtsein, Forschung und Entwicklung gewertet. Auf Platz Eins hat sich Sony breitgemacht - kein Wunder, hat man neben der sehr erfolgreichen PlayStation mit Video- und Audiokomponenten noch weitere starke Standbeine.

HOCHAUFLÖSEND!
Dreamcast VGA-Box

Japanische Dreamcast-Besitzer mit PC-Monitor können sich freuen: Die VGA-Box ist offiziell erhältlich. Das kleine Kästchen kommuniziert über Video-Cinch oder SVHS mit Eurem Dreamcast - für den Ton stehen gesonderte Ausgänge bereit. Allerdings ist nicht jedes Spiel mit der VGA-Box kompatibel - so verweigert beispielsweise das in dieser Ausgabe vorgestellte „Evolution" seinen Dienst. Im Regelfall ist aber auf der Packungsrückseite vermerkt, ob die Box softwareseitig unterstützt wird. Am meisten profitiert „Sonic Adventure": Gestochen scharfe Texturen (Ihr erkennt sogar das „Fell" bei Sonic, Tails und Knuckles) und einige grafischen Feinheiten im Titelbild erkennt man nur am PC. Subjektiv scheint auch die Framerate höher zu liegen - was sich wohl durch die höhere Refresh-Rate eines VGA-Monitors erklären läßt. „Virtua Fighter 3tb" entfaltet seine ganze Pracht ebenfalls erst im Zusammenspiel mit dem Accessoire: Das Light-Sourcing wirkt eine ganze Ecke plastischer - mit dieser Anschlußvariante übertrifft die Dreamcast-Version sogar das Spielhallen-Original. „Sega Rally 2" profitiert ebenfalls vom Anschluß an einen Monitor - allerdings nicht ganz so gravierend wie die beiden erstgenannten Titel. Fazit: Dreamcast-Besitzer greifen zu!

ELECTRONIC ARTS
sichert sich die Formel 1-Lizenz

Und wieder EA: Nachdem man sich schon die Bundesliga-Lizenz gesichert hat, hat man zukünftig auch Zugriff auf die FIA-Lizenz. Zuerst wolle man ein PlayStation-Spiel produzieren, eine N64-Version ist laut EA aber durchaus auch vorstellbar. Tom Stone (EA Europe) : „Für europäische Rennspiel-Fans gibt es kein Gegenstück zur Formel 1. Wir geben dem Spieler die Möglichkeit, sich sowohl hinter das Steuer zu setzen, als auch Verträge auszuhandeln". Eine Management-Option ist damit so gut wie sicher, einen Releasetermin konnte man aber leider noch nicht nennen.

RESIDENT EVIL ZERO
Das Grauen geht weiter

Die Untoten sind nicht totzukriegen - habt Ihr was anderes erwartet? Unter dem Arbeitstitel „Bio Hazard Zero" (bei uns: „Resident Evil Zero") arbeitet ein Capcom-Team rund um die Uhr am 64-Bit Horror. Producer Shinji Mikami verriet, daß die Story zeitlich noch vor den beiden Prequels spielen wird - was den Titel des Spiels erklären würde. Außerdem hält sich ein weiteres Gerücht: Die Nippon-Zombies sollen zum dritten Mal die PlayStation unsicher machen - erst dann folgt der Sprung zur nexten Hardware-Generation.

DIE GEWINNER
der Turok 2-Verlosung aus der Fun Generation 2/99:

Der Hauptpreis
(Airbrush N64 & Turok 2 & Turok2-Paket) geht an:
Nadja Cziep aus Regnitzlosau

Je ein Acclaim-Sports-Paket (NHL Breakaway 99 & NBA Jam 99 & NFL Quarterback Club 99) geht an:
Arnold Arz aus Eislingen, Kornelia Berger aus Chemnitz, Matthias Herrendorf aus Berlin und Markus Zeisbrich aus Bad Arolsen

Je ein Bust-a-Move 3DX(N64) geht an:
Stefan Maul aus Nürnberg, Jörg Meissner aus Klosterlausnitz, Mikel Lahar aus Berlin, Dimitros Panagiotidis aus Waiblingen und Daniel Sandmann aus Kiel

SHORTS

+++ Indiana Jones und der Turm von Babel verspätet sich! Das Action-Adventure um den bekannten Peitschenschwinger für PC und PlayStation wird erst im September erscheinen +++ Verschoben: Ein indiziertes N64-Spiel der Hammerhead Studios erscheint drei Monate später +++ Wrestling goes Dreamcast: Tomy veröffentlicht „Toukon Retsuden 4" für Segas Neuling - die ersten drei Teile sind auf der PlayStation erschienen +++ Neues von Activision: Angeblich arbeitet man mit Dreamworks an einem neuen Jurassic Park-Spiel für die PlayStation. Arbeitstitel: „Jurassic Park: Warpath". +++ Millionseller: „Final Fantasy VIII" ging in Japan schon 2,21 Millionen Mal über die Ladentheke - das entspricht einem Umsatz von ca. 145 Millionen US-$ +++ Spielbar: Auf der Tokyo Game Show wird Segas „Shen Mue" erstmals in einer spielbaren Version präsentiert +++ „Lode Runner 3D" erscheint noch im Frühjahr. Ursprünglich hieß das Spiel „Lode Runner 64" +++ Kein Ende in Sicht: Unter dem Titel „Bust-a-Move 99" veröffentlicht Acclaim Updates ihres erfolgreichen Geschicklichkeitsspiels für PlayStation und Nintendo 64 +++ Strider kehrt zurück: Der Capcom-Held kommt demnächst wieder in die Spielhalle. Ob von „Strider 2" auch eine Umsetzung für den Dreamcast erscheint, ist derzeit noch nicht bekannt +++ Die Fortsetzung zu einem inzwischen indizierten Saturn Lightgun-Shooter erscheint in Japan am 25.März - bis dahin gibt es auch die passende Dreamcast-Lightgun. Mehr in Kürze! +++ Nintendo-Hiebe: Unter dem Titel „Super Smash Bros." erscheint das in dieser Ausgabe vorgestellte Prügelspiel auch in den Vereinigten Staaten +++ Gerüchten zufolge erscheint „Daikatana" nun doch für das Nintendo 64 - als Publisher soll Kemco fungieren. Sogar eine Game Boy-Version (!) des 3D-Shooters ist geplant +++ „South Park 2" kommt vielleicht in Form eines lustigen Ratespiels - wird sind gespannt +++ Kein Lebenszeichen: Obwohl schon lange fertiggestellt, plant Eidos derzeit keine Veröffentlichung von „Fighting Force 64" +++ Schade: „Ghouls 'n' Ghosts 64" kommt definitiv nicht mehr für das Nintendo 64. Immerhin, wenigstens wird an „Resident Evil Zero" gewerkelt +++ Comeback: Die Bitmap Brothers arbeiten derzeit an „Speedball 2100" für PlayStation und Game Boy Color. Marketing Director Mike Montgomery: „Fans senden uns noch immer Briefe und fragen nach einer neuen Version. Ich war schon immer der Meinung, daß „Speedball" ein perfektes Konsolenspiel abgeben würde". Auf dem Amiga 500 und Atari ST hat man von den Vorgängern über eine Million Exemplare an den Mann gebracht +++ Heißes Pflaster: Trotz ausstehenden Rechtsstreits veröffentlichte ein amerikanischer Anbieter einen PSX-Emulator für die PlayStation - damit könnt Ihr PlayStation-Spiele auf einem G3 Macintosh laufen lassen +++

 Marvel vs. Capcom

Beat'em Up

Capcom





Schon auf dem Saturn hat Capcom tolle Arbeit geleistet: „X-Men vs Street Fighter" brachte dank 4MB-Speicher-Boost tatsächlich Spielhallenqualität in die eigenen vier Wände. Was Sega und Sony versprechen, hält Capcom schon lange ein - jetzt ist der Dreamcast an der Reihe. Bei „Marvel vs Capcom" schickt man gleich zwei Lager ins Rennen: Auf der einen Seite findet Ihr bekannte Helden aus dem Capcom-Universum (u.a. Ryu, Mega Man, Captain Commando, Strider), Comic-Leser wählen aus Netzschwinger Spiderman, Grünhaut Hulk, Bösewicht Venom oder Captain America. Ihr könnt Euch aber auch für einen Helden-Cocktail entscheiden: Um dem 2D-Prügler mehr Schwung zu verleihen, ziehen grundsätzlich zwei Double Teams in den Sprite-Kampf. Per Tastendruck wird gewechselt, erschöpfte Helden gönnen sich so eine kurze Verschnaufpause. Grafisch bekommt Ihr trotz 2D-Perspektive einiges geboten: Bildschirmfüllende Special-Moves und riesige Charaktere bringen die Grafikchips ins Schwitzen - dabei zu jeder Zeit den Überblick zu wahren, ist kein Leichtes. In Fernost erscheint die Arcade-Konvertierung am 25. März . Mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben.

BRD-Release: ....Unbekannt

 Final Fantasy VIII

RPG

Square





Japaner haben's einfach besser: In Fernost dürfen PlayStation-Besitzer seit dem 11. Februar wieder exzessiv in neue Square-Welten abtauchen. Unsere Deadline hat das Epos knapp verpaßt - was uns aber nicht davon abhält, Euch erste Eindrücke zu schildern. Die opulente Grafik haben wir schon im letzten Preview ausführlich beschrieben - die fertige Version toppt die eindrucksvolle Demo noch um ein Vielfaches. Phantastische Hintergründe, detailverliebt gestaltete Schauplätze und geheimnisvolle Charaktere - mit einer wunderbaren Love-Story verfeinert. „Final Fantasy VIII" soll die Gratwanderung schaffen: Neuer Look und altbekanntes Flair in einem - selten war die Zielgruppe für einen Rollenspiel-Titel größer. Die Verkaufszahlen bestätigen es: Schon nach zwei Tagen überschritt der Megahit die Zwei-Millionen-Marke - die nächsten Japan-Charts werden auf dem ersten Platz also keine Überraschung bergen. Neugierige Naturen pfeifen auf die Sprachbarriere und ordern die Importversion:

Aber aufgepaßt: Dank neuartiger PlayStation-Länderkennung läuft „Final Fantasy VIII" nur auf unversehrten Nippon-Geräten - Gerüchten zufolge gibt's im Netz aber schon passende Gamebuster-Codes. Wer suchet, der findet!

BRD-Release: ....4. Quartal

 Ready 2 Rumble Boxing

Sports

Midway





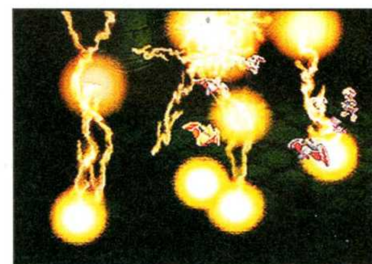
Der erste Dreamcast-Boxer wärmt sich auf: Von niemand Geringerem als Midways Prügelexperten inszeniert, kommt eine neue Variante des populären Kampfsports. Den typischen Midway-Touch kann „Ready 2 Rumble Boxing" nicht verbergen: Gnadenlos überzeichnete Muskelberge und Cartoon-hafte Animation - todernste Faustkämpfe könnt Ihr woanders austragen. Grafisch versprechen erste Screenshots eindrucksvolle Ringkampf-Action: Ihr erkennt an den gestählten Körpern jeden Muskel einzeln und könnt auf den Boxhandschuhen sogar das Firmenlogo ausmachen. Allerdings steht Midway noch einiges an Arbeit ins Haus: Derzeit hat man gerade mal 40 Prozent des Spiels fertiggestellt - erst auf der diesjährigen E3 in Atlanta wird es eine spielbare Version geben. Vielleicht kann Midway bis dahin noch eine namhafte Lizenz an Land ziehen.

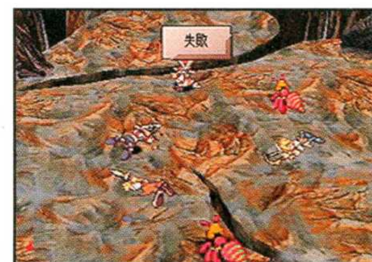
BRD-Release: ....Ja

 SaGa Frontier 2

RPG

Square





Erste Eindrücke des Square-Sequels konnte der Videospiel-Tourist auf der letztjährigen Tokyo Game Show sammeln - mehr als eine Handvoll Skizzen und Grafikkonzepte gab's jedoch nicht. Kenner des ersten Teils werden's sofort merken - von jeglicher Renderkunst hat man sich diesmal distanziert. Stattdessen stapft Eure Heldentruppe durch dezente Aquarell-Landschaften. Wir meinen: Ungewöhnlich, aber beeindruckend, weil angenehm anders. Selbst die CG-Sequenzen wurden gekappt - diesmal zücken die Grafiker auch hier ausschließlich den Pinsel. Nahezu unverändert bleibt hingegen das Kampfsystem: Wilde Monsterhorden vermöbelt oder verzaubert Ihr wie gehabt rundenweise . Final Fantasy- und Suikoden-Fans werden's begrüßen. Die magischen Spielereien wissen optisch zu begeistern: Meterhohe Energiefontänen und blitzende Lichtstrahlen kosten widerspenstige Feinde eine dicke Portion Hitpoints. Die Story hütet Rollenspiel-Gigant Square wie den sprichwörtlichen Augapfel - erst wenn der Release näher rückt, gibt's Details zum Abenteuerverlauf.

BRD-Release: ....Hoffentlich!

FREAK'S SHOP

Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
Sa.: 10.00-16.00 Uhr

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

Nur solange Vorrat reicht!

PSX - Spiele A-L:

5th Element 79,95
Abe´s Exodus - Oddworld 2 79,95
ACM 1918 (02/03) 79,95
Actua Golf 3 79,95
Actua Ice Hockey 99 (02/03) 79,95
Actua Pool 79,95
Actua Soccer 3 79,95
Actua Tennis 79,95
Aironauts (02/03) 89,95
All Star Tennis 79,95
Alundra 79,95
Apocalypse 84,95
Assault 59,95
Asterix (03) 84,95
Atlantis 84,95
Azure Dreams 59,95
B-Movie 69,95
Baphomets Fluch 2 79,95
Beast Wars 69,95
Blast Radius 59,95
Blasto 74,95
Blaze´n Blade 84,95
Blood Omen 2 (03) 89,95
Box Champions 84,95
Brahma Force 59,95
Breath of Fire 3 79,95
Breath of Fire 3 & T-Shirt & Pin & Drachenfigur 99,95
Buggy 59,95
Bushido Blade 79,95
Bust A Move 4 (02/03) 79,95
Bust A Groove 79,95
Caesars Palace 2 79,95
Cardinal Syn 69,95
Castlevania 59,95
Centipede (02/03) 89,95
Colin McRae Rally 84,95
Colony Wars 2 84,95
C & C 2 Alarmstufe Rot 69,95
C & C 2 Gegenschlag 79,95
Constructor & Memory Card 89,95
Crash Bandicoot 2 & 3 je 79,95
Deer Stalker (02/03) 79,95
Devil Dice 74,95
Dodg'em Arena 79,95
Dreams (03/04) 84,95
Earthworm Jim 3D (02/03) 79,95
FIFA '99 84,95
Fighting Force 59,95
Final Fantasy 7 & dt. 4c Spieleberater <1000 Bilder> 104,95
Football '99 (02/03) 79,95
Formel 1 '97 79,95
Formel 1 '98 & Demo 89,95
Full Metal Pidgeon (02) 89,95
Global Dominion (02) 79,95
Gran Turismo 79,95
Hard Edge (02/03) 89,95
Highway Havoc (02/03) 89,95
Hugo 84,95
Int. Superstar Soccer 98 79,95
Joe Blow (02/03) 89,95
Kula World 79,95
Legend 84,95
Libero Grande 79,95
Lone Soldier <a> 59,95
<englisch & ungeschnitten>
Medievil 79,95
Mega Man 8 79,95
Mega Man Legends 79,95
Mega Man X4 89,95
Metal Gear Solid 89,95


Metal Gear Solid (02) & 1 MB Memory Card 99,95

Metal Gear Solid Special Edition 139,95
M. Owen's WLSoccer 99 74,95
Monopoly 79,95
Moto Racer 2 84,95
Mr. Domino 69,95
Music 79,95

Wir haben über 70.000 PC- und Videospiele- Artikel auf Lager!

PSX - Spiele N-Z:

Nascar Racing '99 84,95
NBA Live '99 84,95
Need for Speed 3 84,95
Need for Speed 4 (03) 84,95
Newman Haas Racing 59,95
NHL Hockey '99 84,95
Nightmare Creatures 89,95
<dt. & ungeschnitten - rotes Blut>
Ninja 84,95
O.D.T. 74,95
Plane Crazy (02/03) 84,95
Pocket Fighters 79,95
Point Blank 74,95
Pool Hastler 84,95
Populous - Beginning (02) 84,95
Premier Manager 99 79,95
Pro Pinball Big Race USA 74,95
Psybadek 69,95
Puma Street Soccer (02) 84,95
R-Type Collection 79,95
RC Stunt Copter (04) 84,95
Resident Ecil D.C. 89,95
Risiko 79,95
Road Rash 3D 79,95
Rogue Trip 69,95
Rosco McQueen 69,95
Sensible Soccer 79,95
Sentinent Returns 79,95
Small Soldiers 84,95
Snow Racer '98 59,95
Soccer Pro Manager (02) 89,95
Spawn 69,95
Sports Car GT (03/04) 89,95
Spyro the Dragon 79,95
Stadt der verlorenen Kinder 79,95
Streak Howerboard Racing 69,95
Streetfighter Alpha 2 59,95
Streetfighter Collection 79,95
Streetfighter Collection 2* 79,95
Streetfighter Ex + Alpha 79,95
Streets Skater (03/04) 89,95
Syndicate Wars 69,95

Tai-Fu <02/03> 89,95

Tekken 3 89,95
Tenchu 84,95
Test Drive 5 84,95
Test Drive Off Road 84,95
Theme Hospital 84,95
Tiger Woods 99 84,95
Tilt 74,95
Toca Touring Car 2 84,95
Tomb Raider 3 89,95
Tombraider 3 & MC 99,95
Tommi Mäkinen Rally 59,95
Treasure of the Deep 79,95
Ubik (02/03) 89,95
UEFA Soccer (02/03) 89,95
Unholy War, The & Demo Blood Omen 2 74,95
V 2000 59,95
Victory Boxing 2 79,95
Vigilante 8 59,95
Virtual Baseball 99 79,95
Virus (03/04) 84,95
Viva Fußball (02/03) 84,95
War Games 84,95
Warsong 2100 (03) 84,95
WCW vs NWO - The Thunder 69,95
Wild Arms 69,95
Wing Commander 4 59,95
<engl. & ungeschnitten>


X-Files The Game (02) 89,95

Yoyo´s Puzzle Park (3) 89,95
X-Men vs Streetfighter 84,95
Zero Divide 2 69,95

Figuren:

Resident Evil je 29,95
Spawn je 29,95
Star Wars ab 9,95
uva.
Schuhmacher´s Orginal Ferrari Auto-Model 69,95

Zubehör:

5 Spieler Adapter 54,95
Antennenkabel 24,95
Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitlupe & Programmierung) 39,95
CD-Case 9,95
2er-Leerhüllen 10er Pack 8,95
Dual Shock Controller ab 34,95
E3 '98 Messe Video 29,95
Gun "Dual" 29,95
Gun "Real-Arcade-tarn" 89,95
Gun & Laseraufsatz 59,95
Joyboard Arcade 79,95
Joypad versch.Farben je 9,95
Joypadverlängerung 14,95
Lenkrad "V3" 119,95
Link Kabel 14,95
Memory Card 1MB je 14,95
<verschiedene Farben>
Memory Card Orginal 24,95
Memory Card 2MB 29,95
<unkomprimiert>
Memory Card 8 MB 49,95
<unkomprimiert>
Memory Card 24 MB 49,95
Mouse 39,95

Top Einsteigerangebot!
PlayStation
mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Grid Run
nur 289,-

PSX-Rucksack 59,95
RGB Kabel 14,95

RGB Kabel Special 19,95
Cinchanschluß für die Stereo-Anlage / Real Arcade Gun, G-Con Unterstützung>

SV 1107 Program Pad 34,95
Ultra Racer 49,95
Xploder-Schummelmodul 79,95

SPIELBERATER:

Adventure Mix 14,80
Alundra DIN4 19,80
Final Fantasy 7 4C 19,80
<über 1000 Bilder>
Metal Gear Solid 4C 24,80
Resident Evil & D.C. 4C <farbig & viele Bilder> 19,80
Tekken 1, 2 & 3 14,80

Nur solange Vorrat reicht!

SONDERANGEBOTE: A - F

4-4-2 Soccer 29,95
Actua Golf 39,95
Actua Golf 2 44,95
Actua Ice Hockey <a> 39,95
Actua Soccer Club Edition 29,95
Adidas Power Soccer Int. 49,95
Air Race 44,95
Alien Trilogy dt./a-uncut je 39,95
Armored Core 44,95
A. Senna Kart Duel 1 & 2 je 44,95
Bio Freaks 49,95
Black Dawn 29,95
Blam Machinehead 39,95
Blood Omen 44,95
Bloody Roar 49,95
Bug Riders 44,95
Bust-A-Move 2 39,95
Caesars Palace 44,95
Casper 44,95
Chill 49,95
Circuit Breakers 44,95
Command & Conquer 39,95
Contra 39,95
Crash Bandicoot 39,95
Crime Killer 39,95
Critical Depth 44,95
Criticom 29,95
Croc 39,95
Crow, The 39,95
Cyball Zone 39,95
Cyberspeed 29,95
Darklight Conflict 39,95
Darklight Conflict <a> 29,95
Dark Omen - Warhammer 2 44,95
Darkstalkers 29,95
Devils Deception 39,95
Diablo 44,95
Disc World 2 49,95
Dragonheart 39,95
Dynasty Warriors 29,95

SONDERANGEBOTE: F - Z

FIFA Soccer '97 39,95
Formel 1 39,95
Formula Karts 39,95
Forsaken 39,95
Frogger 49,95
Future Cop LAPD 2100 44,95
G-Darius 49,95
Gex 3D 44,95
Goal Storm 39,95
Golden Goal 98 29,95
Grand Theft Auto 39,95
Grid Run 29,95
Hard Boiled 39,95
Herc´s Adventure <a> 39,95
Hercules 39,95
Incredible Hulk 29,95
Independence Day 39,95
Int. Superstar Soccer Pro 39,95
Iznogud 44,95
Jersey Devil 39,95
Johnny Bazookatone 39,95
Jurassic Park 44,95
Lemmings Compilation 39,95
Little Big Adventure 39,95
Lost Vikings 2 44,95
Marvel Super Heroes 49,95
MDK & Soundtrack 49,95
Mega Man Battle & Chase 49,95
Mickey´s Wild Adv. 39,95
Micro Machines V3 39,95
Midnight Run 49,95
Moto Racer (03) 44,95
Motor Mash 44,95
MTV Slamscape 29,95
Nanotek Warrior 29,95
Need for Speed 2 <a> 49,95
NHL Powerplay Hockey 29,95
NHL Powerplay Hockey 98 39,95
Olympic Games 39,95
One 44,95
Overboard 29,95
Pandemonium 39,95
Pandemonium 39,95
Parodius Deluxe 39,95
Perfect Assassin 49,95
Perfect Weapon 39,95
Pitfall 29,95
Powerboat Racing 39,95
Poy Poy 49,95
Premier Manager '98 49,95
Rapid Racer 39,95
Raven Project <a> 39,95
Rayman 39,95
Reboot 44,95
Resident Evil & Berater 44,95
Return Fire 49,95
Road Rage 39,95
Road Rash 39,95
Robopit 29,95
Rock´n Roll Racing 2 39,95
S.C.A.R.S. 49,95
Shadowmaster 49,95
Skull Monkeys 44,95
Slam´n Jam 39,95
Soulblade 39,95
Soviet Strike 39,95
Spider 39,95
Spot goes to Hollywood 39,95
Star Gladiator 29,95
Strike Point 39,95
Striker 39,95
Super Football Champ 39,95
Super Match Soccer 39,95
Super Puzzle Fighter 39,95
Supersonic Racers <a> 29,95
Swagman 39,95
Tekken 2 39,95
Test Drive 4 44,95
Thunderhawk 2 29,95
Thunderhawk 2 <a> 39,95
<ungeschnittene PAL-Version>
Toca Touring Car 44,95
Tombraider 44,95
Tomb Raider 2 D.C. 44,95
Total Drivin 39,95
True Pinball 39,95
Tunnel B1 39,95
V-Rally 44,95
Vandal Hearts 39,95
View Point 39,95
Warhammer 39,95
W. Gretzky Hockey '98 39,95
Wing Commander 4 49,95
World Cup Golf 39,95
World League Basketball 39,95
Worms 39,95
Wreckin' Crew 39,95
X 2 39,95
Zero Divide 39,95

...ständig neue Sonderangebote!

a = Ausländische Anleitung

* geplante Neuheit / Preissenkung

N64:

Joypad "grau" 29,95
Joypad "farbig" je 39,95
Joypadverlängerung 14,95
Memory Card ab 19,95
Nintendo 64 & Mario64 239,95
Rumble Pak 19,95
Rumble Pak & Memory C. 29,95
4MB Ram Erweiterung 59,95
1080° Snowboarding 84,95
Air Boarder 64 99,95
All Star Tennis '99 (02) 99,95
Banjo & Kazooie 84,95
Bio Freaks 109,95
Blast Corps 79,95
Body Harvest 89,95
Bomberman Hero 84,95
Charlys Blast Chlg. (02) 109,95
Chopper Attack 109,95
Earthworm Jim 3D (02) 109,95
Extreme G 2 89,95
F1 World Grand Prix 79,95
F-Zero X 79,95
FIFA Soccer '99 (25.03.) 109,95
Gex 64 (02) 109,95
Glover 84,95
GT 89,95
Holy Magic Century 119,95
John Madden '99 99,95
Knife Edge 79,95
Mission Impossible 99,95
Mystical Ninja 119,95
Nascar '99 89,95
NBA Live '99 99,95
NHL '99 99,95
NHL Breakaway '99 94,95
Off Road Challenge 99,95
Penny Racers (02) 119,95
Roboron 64 89,95
S.C.A.R.S. 109,95
Starshot 89,95
Star Wars Rogue Sqd. 99,95
Tonic Trouble (03) 109,95
Top Gear Overdrive 99,95
Turok 2 84,95
Turok 2 <a-uncut> 99,95
Twisted Edge Snowb. (02) 109,95
V-Rally 99,95
Waialae Country Golf Club 99,95
Wave Race 84,95
WCW vs Revenge 119,95
Wild Metal Country (02.99)
Wipeout 2097 119,95
WWF Warzone 99,95
Zelda 64 99,95
Zero Hour (19.03.99) 129,95

Nur solange Vorrat reicht!

SONDERANGEBOE:

Aero Gauge 44,95
Bomberman 64 69,95
Bust-A-Move 2 49,95
Clayfighter 63 1/3 <a> 49,95
Cruis´n USA 69,95
Dark Rift 49,95
Diddy Kong Racing 69,95
Dual Heroes 49,95
Extreme G 49,95
F1 Pole Position 49,95
FIFA 64 49,95
FIFA '98 59,95
Fighters Destiny 49,95
Forsaken 49,95
Hexen 49,95
Int. Superstar Soccer 44,95
John Madden 64 39,95
Lamborghini 64 44,95
Mace - Dark Eye 59,95
Mischief Makers 49,95
Multi Racing Champion. 49,95
Nagano Winter Olympics 59,95
NBA Pro 98 44,95
NFL Quaterback '98 44,95
NHL Breakaway 49,95
Olympic Hockey 49,95
Rampage World Tour 49,95
San Francisco Rush 49,95
Silicon Valley 59,95
Turok 49,95
Virtual Chess 44,95
W. Gretzky Hockey 44,95
W. Gretzky Hockey '98 49,95

Nur solange Vorrat reicht!

Saturn:

Action Replay 59,95
Antennenkabel 19,95
Joyboard "Interact" 39,95
Joypad Innovation 19,95
Joypad-Verlängerung 14,95
Andretti Racing 49,95
Battle Arena Toshinden 29,95
Black Dawn 29,95
Blam Machinehead 19,95
Clockwork Night 2 29,95
Command & Conquer 39,95
Daytona USA 29,95
Deep Fear 89,95
Defcon 5 19,95
Earthworm Jim 2 29,95
FIFA Soccer '97 9,95
Fighting Vipers 29,95
Formula Karts 34,95
Gex 39,95
Ghen War 29,95
Grid Run 19,95
Gun Griffon 29,95
Hi Octane 19,95
John Madden '97 14,95
Krazy Ivan 14,95
Lemmings 3D 39,95
Magic Carpet 29,95
NBA Action Basketball 29,95
NBA Live '97 9,95
NHL Hockey '97 9,95
Pandemonium 49,95
Pebble Beach Golf 29,95
Road Rash 29,95
Skeleton Warriors 9,95
Soviet Strike 19,95
Space Hulk 29,95
Spot goes to Hollywood 29,95
Streetfighter Alpha 19,95
Streetfighter Alpha 2 39,95
Streetfighter The Movie 29,95
Theme Park 19,95
Thunderforce 5 <jap.> 119,95
Valora Valley Golf 29,95
Victory Goal 29,95
Virtua Fighter Kids 29,95
Virtua Racing 29,95
Virtual On 29,95
Wing Arms 49,95
Worldwide Soccer '97 39,95

Super Nintendo:

Aero the Arcobat <a> 29,95
Donald in Maui Mallard 49,95
Donkey Kong Country 2 39,95
<mit deutscher Anleitung>
Donkey Kong Country 3 49,95
Earthworm Jim 2 39,95
FIFA Soccer '96 29,95
Incred. Crash Dummies 19,95
Kirby's Dream course <a> 39,95
Lufia & Spieleberater 39,95
Marvel Super Heroes 49,95
Mohawk & Headphone J. 39,95
Mr. Do 39,95
NBA Hangtime 39,95
NHL Hockey '96 39,95
Nigel Mansll World C. 49,95
Primal Rage 29,95
Puzzle Bobble 49,95
Schlümpfe, Die 2 49,95
Shaq Fu <a> 29,95
Star Trek Deep Space 49,95
S. Empire Strikes Back 39,95
S. Mario All Star <a> 49,95
Super Star Wars 49,95
Terranigma 49,95
Tetris Attack 49,95
Tim in Tibet <a> 39,95
Timecop 19,95
Toy Story 39,95
Weapon Lord 39,95
World Cup Striker 39,95
Worldmaster Golf 19,95
Worms 49,95

...und viele andere!

Wir führen auch:
Game Boy, Mega Drive- und CD, CD Rom, & Manga-Videos

An- und Verkauf / Verleih von PSX-Spiele:

Franchise-Partner:
Game Paradise, Windthorststr. 13, 48143 Münster
Tel.: 0251 - 5105789

city passage

Game Paradise, City-Passage, Zimmerstr. 15, 33602 Bielefeld
Tel.: 0521 - 5215206

Tank Racer

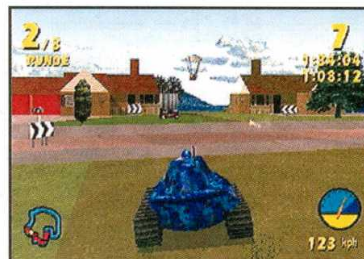
Rennspiel

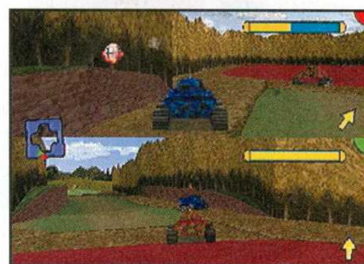
Grolier Interactive

Ein hochwertig anmutendes CGI-Intro, harte Gitarrenriffs und ratternde Panzer als Hauptdarsteller - zumindest auf dem Papier hört sich das durchaus annehmbar an. Die Realität belehrt uns leider eines Besseren: Trotz einer stattlichen Auflösung (512 x 256 Bildpunkte) enttäuschen die Tank Racer nach optischen Gesichtspunkten. Wenn Ihr mit High Speed über pixelige Strecken holpert, kommen an der Hardware-Ausnutzung echte Zweifel auf. Grob verzerrte Texturen und permanentes Clipping geben sich munter die Klinke in die Hand - und Ihr seid mittendrin. Wahlweise analog oder digital steuert Ihr einen von vier kantigen Panzern über 14 Rundkurse. Habt Ihr Euer Dual-Shock-Pad angeschlossen, werdet Ihr erst so richtig durchgerüttelt... Geht Ihr ohne menschliche Mitspieler an den Start, so wird es endgültig unangenehm: Die Gegner verhalten sich alles andere als intelligent und ziehen stur ihre Spur.









Zu zweit macht's schon mehr Spaß: Dank justierbarem Kanonenrohr ballert Ihr aus allen möglichen und unmöglichen Positionen. Wer zudem im Besitz von Extras ist, entfacht ein Zerstörungsinferno. Euer Split-Screen-Gegner flieht vor Lenkraketen, Granaten oder Landminen. Wahlweise spielt Ihr bis zur völligen Zerstörung oder im klassischen Rundenprinzip: Wer zum zweiten Mal die Ziellinie überfährt, hat gewonnen. Die restlichen Features lesen sich annehmbar: Versteckte Bonusspiele (Asteroids- und Pong-Klone), zusätzliche Schlacht-Gefährte und speicherbare High Score-Listen mildern den Frust.

Dennoch bedenklich: Entwickler Glass Ghost bringt „Tank Racer" bereits zum 19. März in die Geschäfte - ob sich bis zur Review-Fassung noch Gravierendes ändert, wagen wir zu bezweifeln. Vorsichtige Panzer-Fans warten auf den Test!

BRD-Release: ....19. März

NBA In the Zone '99

Sports
Konami

Konami auf Korbjagd: Im Sequel zum ansprechenden Vorgänger duelliert sich Konami mit einem namhaften PlayStation-Titel: „NBA Live" aus dem Hause Electronic Arts hat sich schon ein gehöriges Stück vom Basketball-Kuchen abgeschnitten - Zeit für einen Konter. Auf dem 32-Bit-Court soll diesmal alles rund laufen: Mit neuen Motion-Capture-Aufnahmen und der NBA-Lizenz im Rücken sollte das auch umzusetzen sein - Streiks kennt die CD ohnehin nicht. Das Gameplay kommt ebenfalls nicht ungeschoren davon: Icon-Passing und „on-the-fly play calling" mag sich für Fernsehsessel-Sportler unverständlich anhören, vermittelt dem Basketball-Kenner aber dennoch die gesteigerte Spielgeschwindigkeit. Ebenfalls verbessert: Der Team-Editor glänzt mit vielschichtigen Editier-Möglichkeiten und läßt Euch Retorten-Spieler aus der Taufe heben - damit könnt Ihr sogar Lizenz-Ausreißer Michael Jordan klonen. Mehr zu dem partytauglichen Spiel (zwei Multi-Taps vorausgesetzt) lest Ihr in einer der nächsten Ausgaben.

BRD-Release: .... Ja

Zero Hour

3D-Shooter
GT Interactive

Zombies, und kein Ende: Damit Ihr Eure Aversion gegen die Untoten nicht auf halblegalen Pfaden austoben müßt, packt Eurocom die Schrotflinte aus. Im nächsten N64-Auftritt von Duke ballert Ihr diesmal nicht nur auf Luftballons - faulende Körper haben oberste Priorität. Der Vergleich zu „Turok 2" bietet sich an: Wie auch Joshua Fireseed (so der zivile Deckname des Dino-Schlächters) schleppt der Index-Held seine Waffen gleich kistenweise durch die großräumigen Level. Neben fuzzeligen Pistolen findet man im Nahkampf-Turnbeutel Elektroschocker, Maschinengewehre und andere Nettigkeiten. Doch was ist Duke ohne seine markigen Sprüche? Laut Hugh Binns von Entwickler Eurocom reserviert man trotz fabelhafter Audio-Kompression die Hälfte der 256 MBit-Cartridge allein für die spitzen Kommentare des beinharten Söldners. Zuguterletzt denkt man derzeit noch über ein Zeitreise-Feature nach - mehr Infos liefern wir Euch hoffentlich in einem ausführlichen Test.

BRD-Release: .... Mai

Croc 2

Fabian Döhla

Auch wenn Croc - Legend of the Gobbos zweifelsohne eine Vorreiterrolle auf der PlayStation einnahm und auch den 32-Bit-Jüngern dreidimensionalen Jump'n Run-Spaß vermitteln konnte, gingen die Meinungen zu dem Spiel aus dem englischen Softwarehaus Argonaut weit auseinander. Während Croc von einem Teil der PSX-Gemeinde als zuckersüß empfunden wurde, verpaßte ihm die andere Hälfte einen „Kiddies only"-Stempel. Offenbar war man aber auch bei den Croc-Vätern in London nicht vollends von den Qualitäten überzeugt. Bei unserem Besuch der Software-Company gab Game Designer Nic Cusworth unumwunden zu, daß der erste Teil der Croco-Saga nicht ganz seinen Wunschvorstellungen entsprach. Seiner Meinung nach litt das Gameplay gleich unter mehreren Mankos. Zum einen war der knuffige Hauptdarsteller zu langsam, besaß deutlich zu wenig Sprungkraft und durfte zudem nur sehr kleine Levels durchqueren - und selbst diese wurden durch nervige Ladepausen noch mehrmals unterbrochen. „Das wird es diesmal nicht mehr geben", verspricht Cusworth mutig und unterlegt seine Äußerung gleich mit einer 70%-Version des Sequels. Und tatsächlich: Schon nach wenigen Spielsekunden wird deutlich, daß man


Drei Dinge auf einmal: Links kann das quirlige Krokodil abspeichern, in der Mitte wartet ein Gegner und rechts lockt eine Kiste mit Polygon-Diamanten


Drei Bier für's Sägewerk: Der Holzfäller-Gobbo dankt Croc durch das Fällen eines Baumes - und schon geht's weiter

Jez San und die Argonauten

Argonaut wurde in den frühen 80er Jahren von Jez San gegründet. Seit Bestehen der Firma machte man sich weniger durch eine Flut an Software, sondern vielmehr durch zahlreiche Innovationen auf Soft- und Hardwarebasis einen Namen. (vgl. auch Tabelle) Besonderen Bekanntheitsgrad erlangte man durch den Super FX-Chip, der der 16-Bit Konsole Super Nintendo deutlich mehr Rechenpower zur Verfügung stellte. Das Resultat aus der Zusammenarbeit mit Nintendo war StarFox, ein von Shigeru Miyamoto designtes Weltraumabenteuer mit zur damaligen Zeit überragender Polygon-Optik. Der Erfolg in der dritten Dimension rief Jez San auf den Plan: Zukünftig konzentrierte man sich im immer mehr auf Entwicklungen im 3D-Sektor. Besonders die Entwickler-Bibliothek BRender fand viele Abnehmer. Unter anderem lizenzierte man BRender an Codemasters (Pete Sampras Tennis), SCi (Carmageddon), Electronic Arts (Privateer, The Darkening) und auch Microsoft (3D Movie Maker). Der Erfolg blieb natürlich nicht ohne Folgen: 1994 teilte sich Argonaut auf. Während Argonaut Games zukünftig allein für Spiele verantwortlich war, kümmerte sich Argonaut Technologies um weitere technische Innovationen. Mit der Verpflichtung von Jon Ritmann (Head over Heels, Batman etc.) konnte man zudem einen Videospielveteranen in die Dienste der englischen Firma stellen.



John Ritmann gehört mit zu den erfahrensten und branchenvertrautesten Spieldesignern. Bereits auf dem Sinclair ZX 81 sammelte er erste Erfahrungen, seine Karriere setzte er auf dem Spectrum und dem Amstrad CPC fort. Unter anderem hob Ritmann die Match Day-Serie aus der Taufe und arbeitete in der Gründungszeit mit Rare zusammen. Für die inzwischen überaus erfolgreichen Engländer entwarf er ein Entwicklungssystem und half beim Spieldesign.



Dynamischer Held - dynamische Kamera: Ständig wechselnde Perspektiven verleihen der knallbunten Optik mehr Leben



Los geht's! Der Minenlevel gibt dem Spieler den Weg anfangs vor - nach dem Ende der rasanten Fahrt dürft Ihr jedoch ohne Einschränkung auf Erkundungstour gehen

seine Hausaufgaben offenbar gewissenhaft erledigt hat. Der sich diesmal auf der Suche nach seinen Eltern befindliche Croc legt einen schnelleren Schritt an den Tag und hat zudem wohl die ein oder andere Einheit im Fitness-Studio absolviert. Mit einem Doppelsprung im Stile von Klempner Mario erklimmt man auch die größten Stufen, und ein eleganter Salto dient zur Überraschung der verwundert dreinblickenden Feindesschar. Neben der verbesserten Agilität des Hauptdarstellers spielen auch die pelzigen Gobbos wieder eine entscheidende Rolle. Waren sie im ersten Teil noch dazu verdammt, auf ihren Retter zu warten, beweisen sie diesmal anderweitig ihr Talent. In nahezu jedem Level stehen Euch die sprechenden Pelzmützen mit Rat und Tat zur Seite. So baut der Holzfäller-Gobbo aus herumstehenden Bäumen nützliche Brücken oder man bekommt hilfreiche Infos von den Inselbewohnern. Die Rätseldichte wurde generell erhöht - richtig schwer wird's aber nie, schließlich will man die angepeilte Zielgruppe nicht aus den Augen verlieren. Um den Spielinhalt aber dennoch weiter zu verfeinern, packen die Entwickler derzeit noch einige andere Gimmicks auf die CD. So steht Croc in seinem zweiten PlayStation-Auftritt einiges bevor: Je nach Stage wird das Krokodil zum Piloten eines Rennwagen und düst mit anderen Charakteren aus der Gobbo-Welt um die Wette, oder vollführt auf einer gigantischen Schneekugel einen wahnwitzigen Balanceakt. Die Endfassung soll zudem noch eine Paragliding-Sequenz enthalten - nur wer die Aufwinde zu seinem Vorteil nutzt, erreicht das Levelende ohne Lebensverlust.



Der Argonaut-Gründer ist trotz des großen Erfolges nicht abgehoben. Jez San begutachtet noch immer aufmerksam jedes neue Projekt und steht den Teams mit Rat und Tat zur Seite. Ahnung von der Materie besitzt er durchaus: Kurz nachdem er im Alter von 18 Jahren sein erstes Buch als Co-Autor fertiggestellt hatte, programmierte er das erste Argonaut-Spiel. Skyline Attack erschien damals auf dem C64. 1986 folgte mit dem 16-Bit-Titel StarGlider der Durchbruch. Durch den finanziellen Erfolg des 3D-Shooters konnte Argonaut erstmals expandieren - inzwischen arbeiten gut 150 Leute im Dienste von Argonaut.

FG: Argonaut hat sich in der Videospielszene vor allem durch den Super FX-Chip einen Namen gemacht. Plant man für die Zukunft wieder eine derartige Hardware-Überraschung?

Jez San: Auf dem Super Nintendo war das damals eine völlig andere Situation. Wir waren in der Lage, das Gerät mit einem 3$-Chip hinsichtlich seiner 3D-Performance um das 40fache zu steigern. Auf dem Nintendo 64 wäre so etwas sicher auch möglich, jedoch nicht mit einem 3$-Zusatzchip.Wir haben das schon mal probiert, allerdings würde der Chip um die 20$ kosten - was absolut nicht rentabel ist. Es ist wirklich besser, alle vier bis fünf Jahre eine neue Konsole zu veröffentlichen, anstatt über Zusatzchips die veraltete Technik zu kompensieren. Was wir früher über die Hardware an Innovationen hatten, wurde inzwischen auf die Software übertragen. Wir vermarkten von uns entwickelte 3D-Engines überaus erfolgreich.

FG: Entwickelt Argonaut zukünftig für jedes System?

JS: Natürlich. Wir programmieren auf PlayStation, Nintendo 64, Game Boy, PC und natürlich auch Dreamcast.

FG: Was denken Sie über den Dreamcast. Hat die Konsole das Zeug um zu bestehen?

JS: Der Dreamcast ist auf jeden Fall ein tolles Gerät, lediglich die ersten Spiele sind nicht sonderlich gut. Sega braucht jetzt einfach mehr überragende Spiele.

FG: Können Sie schon über Dreamcast-Projekte von Argonaut reden?

JS: Wir arbeiten hier derzeit an Red Dog, einem Spiel das zum Europa-Launch des Dreamcast fertig sein wird. Wie schon erwähnt, denken wir auch über eine Konvertierung von Croc 2 für den Dreamcast nach, mit dem Umsetzen haben wir jedoch noch nicht begonnen.

FG: Ist es denn jetzt wirklich so einfach, PC-Spiele auf den Dreamcast umzusetzen. Zumindest hört man das immer wieder.

JS: Nein. Man kann zwar schnell eine Umsetzung auf die Beine stellen, jedoch leidet dann die Qualität recht stark. Man muß sich wie auch bei anderen Konsolen voll und ganz auf die Hardware konzentrieren. Incoming mag zwar halbwegs identisch sein, allerdings sieht es nahezu genauso wie die PC-Version aus. Auf diese Art und Weise wird man keinen Erfolg haben. Die Dreamcast-Features müssen genutzt werden. Man braucht richtig viele Polygone. beeindruckende Special-Effects, Bump-Mapping und solche Sachen. Wenn man die besonderen Features des Dreamcast nicht nutzt, kann der Spieler gleich bei seinem PC bleiben.

FG: Wie schätzen Sie die Erfolgsaussichten von Sega in Europa ein? Gerade in England war Sega immer mit vorne dabei.

JS: In der Vergangenheit hat Sega in Europa sehr erfolgreich mit den wichtigsten Entwicklern zusammengearbeitet, das ist auch jetzt wieder ganz ähnlich. In Japan steht man derzeit vor einem anderen Problem. Die Entwickler sind zwar durchaus fähig, haben aber schlicht und einfach viel zu wenig Zeit für ihre Projekte. In Europa haben wir noch bis September Zeit, und unsere Entwicklungssysteme haben wir zeitgleich mit Japan bekommen. Dies gibt uns einen Bonus von knapp einem Jahr. Für unser derzeitiges Projekt haben wir noch bis Mai Zeit.

FG: Und um was wird es gehen?

JS: Red Dog wird ein heftiges Action-Spiel. Man duelliert sich mit Panzern, das Ganze geht etwas in eine klassische Shoot'em Up-Richtung. Zudem wird das Spiel wohl auch von Star Fox beeinflußt werden.

FG: Steht schon ein Publisher fest?

JS: Ja, das Spiel entsteht direkt im Auftrag von Sega. Ich denke sogar, daß wir der erste Entwickler außerhalb Japans waren. Inzwischen mag es einige mehr geben, aber wir waren die ersten.

FG: Sonst noch irgendwelche geheimen Projekte?

JS: Naja, wir haben im Moment zehn Spiele hier in Entwicklung.

FG: Zehn?

JS: (Lacht.) Unsere 150 Angestellten wollen doch auch irgendwie beschäftigt werden.

FG: Gibt's schon irgendwas über die PlayStation 2, was sie uns erzählen können?

JS: Nein, ich habe auch nur die Infos, die derzeit durch die Presse geistern. Offiziell weiß ich noch von gar nichts.

FG: Eine letzte Frage, Jez. Wie kam es eigentlich zu dem Namen Argonaut. Steckt da vielleicht „Jez-San" und die Argonauten dahinter.

JS: Ja, so einfach ist das. Ich war sechzehn, als mir die Idee kam.

FG: Brillant! Vielen Dank für das Gespräch.

Argonaut - die Höhepunkte der Firmengeschichte

1984	Skyline Attack	Erstes Argonaut-Spiel für den C64
1986	StarGlider	Einer der Wegbereiter für 3D-Spiele
1988	StarGlider 2	Erstes erfolgreiches 3D-Spiel
1993	King Arthur's World	Erstmaliger Einsatz von Dolby Surround-Sound
1993	StarFox*	Eines der 20 bestverkauften Spiele aller Zeiten (über 4 Millionen Einheiten)
1993	SFX Chip	Bestverkaufter RISC-Prozessor der Welt (über 10 Mio. Einheiten)
1994	Stunt Race FX	Über eine Million verkaufte Einheiten
1995	FX Fighter	Erstmaliger Einsatz von Motion Capture
1996	BRender	Veröffentlichung der erfolgreichen 3D-Bibliothek BRender
1996	TRiP	Release des ersten 3D-Beschleunigers
1996	ARC	(Argonaut RISC Core Microprozessor) Gründung einer Führungseinrichtung für das geistige Eigentum an RISC-Halbleitern
1997	Panther 3D	Entwicklung einer der führenden 3D-Pipelines
1997	Croc I	Bestverkauftes Original-Spiel des Jahres (kein Sequel, kein Lizenz-Produkt)

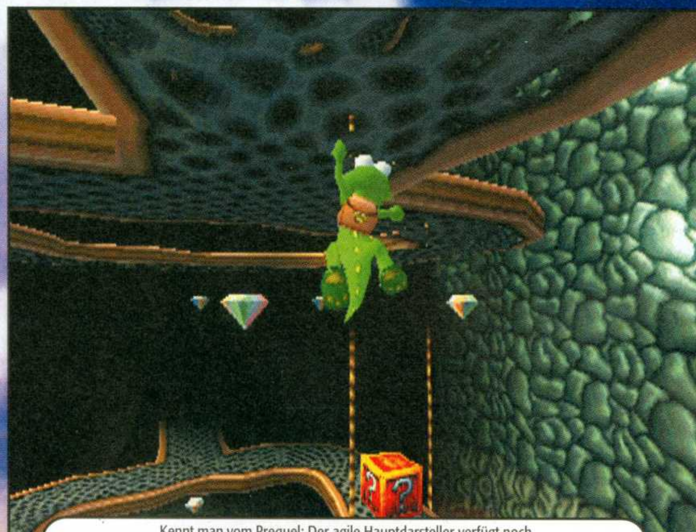
* Erschien in Deutschland unter dem Namen StarWing

Im Gespraech mit Nic Cusworth, Game Designer Croc II

FG: Gab es Dinge, die man gerne in Croc 2 untergebracht hätte, die sich dann aber auf der PlayStation nicht umsetzen ließen?
Nic Cusworth: (Lacht). Wir hätten gerne noch mehr Objekte gleichzeitig auf den Bildschirm gebracht und auf eine höhere Auflösung zurückgegriffen - aber dafür gibt es ja jetzt den Dreamcast.
FG: Ihr werdet also Croc 2 auch für den Dreamcast entwickeln?
NC: Wir haben hier zehn Entwicklungssysteme und stehen in einem guten Kontakt zu Sega - mehr darf ich dazu gar nicht sagen.
FG: Und auf dem Nintendo 64? Wäre Croc nicht für diese Plattform prädestiniert?
NC: Das ist unwahrscheinlich. Man muß sich nur einmal die Zielgruppe ansehen. Auf dem N64 gibt es schon jede Menge Spiele im Stil von Croc. Auf der PlayStation waren wir hingegen die ersten. Croc ist ein Spiel, das eigentlich vom N64 stammen könnte, jedoch auf der PlayStation erscheint. Damit können wir uns den Mangel solcher Spiele gut zu Nutze machen. Croc bietet ein Spielgefühl, das man sonst nur vom Nintendo 64 kennt.
FG: Man startet mit einem Sequel ja oft schon während der Produktion des Vorgängers. War dies bei Croc 2 ähnlich? Und hättet Ihr auch ein Sequel produziert, wenn der erste Teil weniger erfolgreich gewesen wäre?
NC: Schwierige Frage. Wir haben natürlich auch schon während der Entwicklung von Croc 1 alles niedergeschrieben, was sich aus Zeitgründen nicht mehr realisieren ließ. Wir erstellten eine Art von Wunschzettel. Natürlich hat sich das Team auch regelmäßig zusammengesetzt und über Neuerungen diskutiert. Viele neue Features beruhen auch auf technischen Fortschritten, so hatten wir während der Entwicklung von Croc 1 noch keinen Performance-Analyser, der uns die Arbeit nun deutlich erleichtert. Ob es bei einem Mißerfolg dann ein Sequel gegeben hätte? Möglicherweise nicht - hey, zum Glück war der erste Teil kein Flop.
FG: Werdet Ihr die PocketStation mit ins Spiel einbinden?
NC: Wir haben die Unterlagen noch nicht lange - ich kann es wirklich nicht sagen. Sollte noch Zeit übrig sein, so denken wir mit Sicherheit über die Unterstützung nach.
FG: Wollt Ihr Croc in Zukunft noch stärker in der Vordergrund stellen? Soll Croc automatisch mit Argonaut genannt werden?
NC: Es freut mich natürlich, wenn man sich das vorstellen kann. Auf der anderen Seite arbeiten hier aber so viele Leute an so vielen guten Spielen, daß es fast ein wenig unfair wäre, denen die Anerkennung zu stehlen, indem man Croc in den Vordergrund stellt.
FG: Haben Sie damals an dem Argonaut-Hit StarFox mitgearbeitet? Und hat man für die Zukunft wieder eine Zusammenarbeit mit Nintendo geplant?
NC: Ich selbst habe leider nicht mitgearbeitet, aber drei unserer Mitarbeiter waren damals für lange Zeit in Japan. Shigeru Miyamoto hat uns damals ein paar Mal besucht - leider habe ich erst mit Vortex angefangen, auf dem Super Nintendo Spiele zu designen. Hinsichtlich zukünftiger Zusammenarbeit mit Nintendo darf ich leider nichts sagen.
FG: Darf man was zum Dreamcast sagen? Da wird ja gerade ein Spiel entwikkelt, was man so hört.
NC: (Lacht) Hört man das? Da darf ich leider auch nichts sagen.
FG: Stichwort PlayStation 2! Gibt es da interessante News?
NC: (Lacht noch mehr). Ja, die wird definitiv von Sony entwickelt.
FG: Ach so.... Wer kam eigentlich auf den Begriff Gobbos? Und wo nehmt Ihr die Ideen bezüglich des Charakter-Designs her?
NC: Der Begriff Gobbos tauchte irgendwann aus dem Nichts auf, einfach so. Das Charakter-Design war bei Argonaut schon immer sehr wichtig - und jeder, der einmal mit Miyamoto zusammengearbeitet hat, wird verstehen, warum. Man möchte mit einem Videospiel ja primär Spaß haben. Ohne den richtigen Hauptdarsteller geht das nun mal nicht, das merkt man auch sehr schnell. Bei uns arbeiten deshalb einige Leute ausschließlich an der Erschaffung neuer Figuren - und dies durchaus erfolgreich.
FG: Nachdem sich Croc etabliert hat, könnte man ihn doch auch in andere Genres verpflanzen, so wie das mit Mario seit Jahren praktiziert wird.
NC: (Lacht schon wieder). Kein Kommentar.
FG: Trotzdem vielen Dank für das Gespräch.

Argonaut-Spielographie

1984	Skyline Attack	C64
1986	StarGlider	C64
1988	StarGlider 2	Amiga
1990	StarFox	Super NES
1991	Birds of Prey	Amiga, PC
1991	Stunt Race FX	Super NES
1992	Vortex	Super NES
1993	King Arthur's World	Super NES
1993	Creature Shock	PC, 3DO, Saturn,
1995	FX Fighter	PC
1995	Odyssey	PC
1995	Scooby Doo Mystery	Super NES
1996	FX Fighter Turbo	PC
1997	Croc – Legend of the Gobbos	PS, PC
1998	Buck Bumble	N64
1999	Croc 2	PS, PC
1999	Alien Resurrection	PS, PC
1999	Red Dog	DC


Kennt man vom Prequel: Der agile Hauptdarsteller verfügt noch immer über kräftige Oberarme


Ein Eisblock und ein Schalter! Da ist eine gewaltige Portion Hirnschmalz gefragt

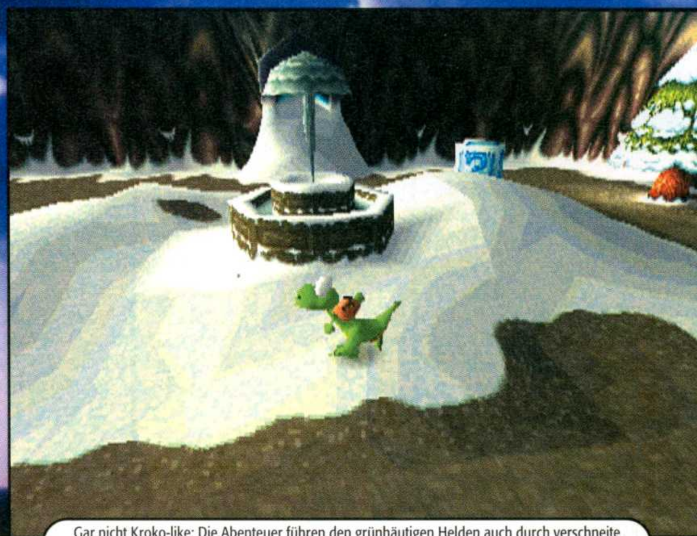


Ein Krokodil auf Zeitreise

Um das Sequel auch grafisch zu verbessern, bedient sich Argonaut einer Untergliederung in einzelne Thematiken. Prinzipiell wird zwischen vier Grafik-Szenarien unterschieden: Einmal hat sich Croc einem wildgewordenen Piratenstamm zu erwehren, ein anderes Mal verschlägt es den Jungspund in eine bitterkalte Eiswelt. Zudem trifft man im Laufe des Abenteuers noch auf mystische Inca-Kulturen und wird gar in das Szenario „20.000 Jahre vor Croc" versetzt. Cusworth betont dabei nochmals, daß man gegenüber den elf Grafikthemen des Prequels diesmal 35 unterschiedliche Texturen-Sets integrieren will. Auch das Problem der Kameraführung, beim ersten Teil von vielen bemängelt, soll endlich ad acta gelegt werden. Ständiges Nachjustieren will man den Spielern ersparen, es wird ein ähnlicher Komfort wie beim Rare-Hit „Banjo-Kazooie" angestrebt - auch wenn man niemals zugeben



Die wackeligen Kisten halten dem Gewicht unseres putzigen Protagonisten nur kurze Zeit stand



Gar nicht Kroko-like: Die Abenteuer führen den grünhäutigen Helden auch durch verschneite Bergwelten - hütet Euch vor vereisten Abhängen



Ein falscher Schritt und der Croco-Doc steht richtig unter Spannung



Ohne die Croc-Währung in Diamantenform bekommt man im Bonus-Laden nur ein freundliches Lächeln

würde, daß man sich bei der Lösung des Problems an dem N64-Spiel orientiert hat. Last but not least verweist man noch auf die immens wichtige Steuerung, die diesmal deutlich besser realisiert wurde. Während man die Analog-Unterstützung beim ersten Teil nur mit Mühe und Not noch integrieren konnte, hatte man diesmal mehr Zeit - wer die beiden Spiele im direkten Vergleich anspielt, wird das auch sofort merken - endlich kann man Croc mit der Präzision eines Spyro über den Bildschirm dirigieren.

Derzeit arbeitet das Croc-Team noch an der Fertigstellung der letzen Abenteuer-Spielplätze des frechen Krokodils und grübelt über einen etwaigen Support der PocketStation - für was man sich letztendlich entschieden hat und was der Argonaut-Hero sonst noch alles dazugelernt hat, werden wir Euch in einer der nächsten Ausgaben mitteilen.



DER SUPER FX-CHIP

Für damalige Zeiten war der flinke Zusatzchip eine der Sensationen des Jahres 1990. Flotte 3D-Grafik kannte man weder vom Mega Drive noch vom Super NES. Dank RISC-Architektur (wenige Prozessorbefehle, dafür aber umso schneller) und 10,74 MHz konnte man die Rechenleistung des taktfrequenzschwachen Super NES vervielfachen. Als erstes Spiel erschien Star-Fox, gefolgt von Stunt Race FX und anschließend Vortex, das schon auf die zweite Version des Chips zurückgriff. Die Taktfrequenz wurde mittlerweile verdoppelt, inzwischen lief der Prozessor mit 21,48 MHz. Was viele nicht wissen: Auch Super Mario World 2: Yoshi's Island ging mit Zusatz-Power an den Start, ein indizierter Ego-Shooter von iD Software bekam durch Chip-Tuning ebenfalls mehr Leben eingehaucht. Konkurrent Sega sah nicht tatenlos zu: Zum Preis von schlappen 200 DM veröffentlichte man eine Umsetzung des Spielhallen-Hits Virtua Racing. Mit einem ebenfalls 21MHz schnellen SVP-Chip (Sega Virtua Processor) wurde das Mega Drive zum Leistungswunder - aufgrund des hohen Preises blieb es allerdings bei einem Turbo-Titel. Den Gedanken des Hardware-Tuning griff man später jedoch nochmals auf. Das 32-Bit Aufrüst-Set 32X floppte jedoch - zu starke Konkurrenz.

facts

Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Argonaut Games
Testmuster:	Argonaut
Veröffentlichung:	Mai

ZU GAST AUF DER SPIELWARENMESSE NÜRNBERG 1999

Die Nürnberger Spielwarenmesse ist traditionsgemäß kein Eldorado für Videospieler. In diesem Jahr gab es jedoch gute Gründe für die Fahrt in die winterliche Frankenmetropole. Zum einen feierte Sega die inoffizielle Deutschland-Premiere ihres Hoffnungsträgers Dreamcast, zum anderen konnten auch Branchenriesen wie Nintendo und Sony mit interessanten Produkten aufwarten.



NINTENDO

Software sells Hardware

Nicht kleckern - klotzen! Unter diesem Motto stand der aufwendig inszenierte Stand von Big N. Neben den Blockbustern „Zelda - Ocarina of Time" und „Star Wars: Rogue Squadron" hatte Nintendo auch einige Neuheiten im Petto. Das kurzweilige „**Mario Party**" haben wir in dieser Ausgabe bereits getestet, der Strategie-Hit „**Ogre Battle 3**" kommt leider erst Mitte des Jahres in den Handel, gleiches gilt für „**F1 World Grand Prix** 2". Ebenfalls bei Nintendo zu bestaunen: „**Beetle Adventure Racing**" von Electronic Arts. Inzwischen ist das Rennspiel rund um das knuffige Kult-Auto fertiggestellt - in der nächsten Fun Generation könnt Ihr nachlesen, wie die Paradigm-Entwicklung auf dem Leistungsprüfstand abschneidet. Noch mehr Zukunftsmusik: Mit einem „Tetris"-Update, schlicht und einfach als „**New Tetris**" betitelt, bekommen Geschicklichkeitsfreunde Nachschub. Einen richtig heißen Sommer verspricht aber eine andere N64-Ankündigung: Passend zur nächsten Kino-Episode von Star Wars veröffentlicht Nintendo das Lizenz-Produkt des Jahres - über den Inhalt der Lucas Arts-Entwicklung schweigt man sich in Großostheim beharrlich aus.


JET FORCE GEMINI

Handheld-User freuen sich über die nochmals stark erweiterte Game-Boy-Palette. Vom Erfolg Ihres jüngsten Handheld-Streichs beflügelt, schiebt Nintendo einen Schwung frischer Farbtöne hinterher - damit sichergestellt ist, daß Euer Game Boy auch zur Zimmereinrichtung paßt. Mit einem Update des „**Light Max**" geht von nun an auch den Color-Besitzern ein Licht auf - in Anbetracht der Neuheiten-Flut werdet Ihr Eure Nächte kaum anderweitig nutzen wollen. Für uns schon jetzt ein Pocket-Highlight: „**Super Mario Bros DX**". Die Umsetzung des NES-Klassikers kommt im schmucken Farbkleid daher und verwöhnt Euch mit neuen Leveln.

DIE WICHTIGSTEN GAME BOY COLOR-RELEASES

- Shadowgate (April)
- Conker's Pocket Tales (Mai)
- Super Mario Bros DX (Juni)
- Zelda - Links Awakening DX (bereits erschienen)
- Wario Land 2 (Bereist erschienen)
- Quest for Camelot (Bereits erschienen)


BEETLE ADVENTURE RACING


BEETLE ADVENTURE RACING


BEETLE ADVENTURE RACING

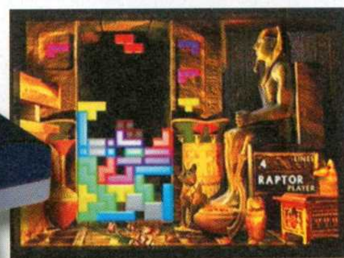

BEETLE ADVENTURE RACING


OGRE BATTLE 3


STARCRAFT


OGRE BATTLE 3


NEW TETRIS


NEW TETRIS




MARIO PARTY



SEGA

Blue is back


INCOMING


INCOMING

Unter diesem Motto präsentierte Sega den neugierigen Messebesuchern die europäische Version der Superkonsole Dreamcast. Im Gegensatz zur japanischen Hardware, die in der Farbkombination Weiß-Orange vom Fließband rollt, setzt man bei uns auf das berühmte Sega-Blau. Als Veröffentlichungstermin peilt man weiterhin den Herbst an: Läuft alles wie geplant, so wird der deutsche Endverbraucher am 9.9.1999 im Fachhandel einen PAL-Dreamcast vorfinden - aller gegenteiligen Gerüchte zum Trotz mit integriertem Modem. Eben diese Online-Funktion will man bei Segas Marketingkonzept zum Deutschland-Release klar in den Vordergrund rücken. Um den Vergleich mit PlayStation und Nintendo 64 gar nicht erst anzustrengen, setzt man voll und ganz auf die Werbewirksamkeit der Online-Option. Pünktlich zum Launch soll der Dreamcast-Besitzer über die Internetseite *www.dricas.de* neben Spielinformationen auch diverse Gimmicks finden (wir tippen auf Spielstände, Updates, Cheats und News rund um die Sega-Welt). Und wer bislang neidisch auf das PC-Lager geschielt hat, darf aufatmen: Ihr könnt auch heiße Online-Duelle mit einem Dreamcast-Freund austragen.

In welcher Form sich das Modem auf den Preis auswirken wird, wollte man auf der Messe noch nicht kommentieren. Aber ob Kampfpreis oder finanzielles Mittelfeld - die Hardware wird ebenso erschwinglich wie attraktiv.

Softwareseitig barg der Sega-Stand für den gut informierten FunGeneration-Leser allerdings kaum Überraschungen - zeigte aber dennoch eine Titel-Vorauswahl. Nippon-Ware wie „Godzilla Generations" oder „Pen Pen Tri-Icelon" waren nicht zu Gast, dafür durfte der Kunde auf sündhaft teuren Plasma-Bildschirmen **„Sonic"**, **„Virtua Fighter"**, **„Incoming"** und **„Sega Rally 2"** spielen. Das mit Vorschuß-Lorbeeren überhäufte **„Shen Mue"** gab's immerhin auf Videoband zu sehen (Ausführlicheres hierzu findet Ihr auf den Seiten 52/53), gleiches galt für einen kurzen Ecco the Dolphin-Renderfilm.


SEGA RALLY 2


SONIC

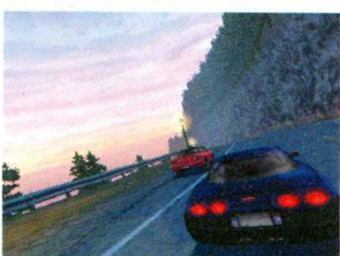

VIRTUA FIGHTER 3 tb

SONY

Third-Party-Power


NEED FOR SPEED 4


NEED FOR SPEED 4


NEED FOR SPEED 4


RIDGE RACER TYPE 4


RIDGE RACER TYPE 4

Am Sony-Stand tummelte sich die geballte Software-Prominenz. Electronic Arts überraschte die Fachpresse mit einer spielbaren Version von **„The Need for Speed 4 - High Stakes"**. Um den europäischen Markt diesmal effizienter abzudecken, implementiert EA eine ganze Reihe populärer Autos. Diesmal nehmt Ihr mitunter am Steuer eines Mercedes SLK Platz, driftet mit einem BMW M5 durch die virtuellen Kurven oder verblast Euren Konkurrenten im klassischen 911er. Neben der obligatorischen Streckenvielfalt hat man auch wieder die Stimme von Egon Hoegen („7. Sinn") verpflichten können - mehr darüber in einer der nächsten Ausgaben. Codemasters hatte eine deutlich überarbeitete Version von **„No Fear Downhill Mountainbiking"** im Gepäck - und die konnte zumindest grafisch überzeugen. Ebenfalls spielbar: Die Box-Eskapaden von Weltmeister Prince Naseem - harte Konkurrenz für die Box Champions kündigt sich an. Psygnosis legt ebenfalls nochmals Kohlen ins heiße Software-Feuer. **„Rollcage"** sowie **„Pro 18 World Tour Golf"** haben wir bereits getestet, das gleiche ist uns leider auch mit Hoppel-Hasen **„Kingsley"** passiert. Da die Abenteuer des schlauchen Fuchses aber noch gar nicht fertiggestellt sind und nur aufgrund eines Fehlers unsererseits mit einer Wertung versehen wurden, wollen wir uns an dieser Stelle bei Psygnosis entschuldigen. Für Euch bedeutet das: Der „Kingsley"-Test aus Fun Generation 3/99 erfährt demnächst ein Update. Das heißersehnte Space-Sequel **„G-Police 2 - Weapons of Justice"** war ebenfalls spielbar - allerdings liegt bislang lediglich eine sehr frühe Version vor, und die ist nur bedingt aussagekräftig. Doch wollen wir den „Gastgeber" nicht vergessen: SCED überraschte uns mit **„Um Jammer Lammy"**, dem Sequel zum Welpen-Rap „PaRappa the Rapper". Diesmal helft Ihr einer Scherenschnitt-Cartoonistin beim Erklimmen der Karriereleiter - den abgefahrenen Grafikstil haben die Entwickler beibehalten - samt Lehrmeister Chop Chop Onion. Für belagerte PlayStations sorgte jedoch vor allem **„Ridge Racer Type 4"** - die Begründung findet Ihr im Test auf den Seiten 74 -78.


UM JAMMER LAMMY


UM JAMMER LAMMY

24 Stunden rund um die Uhr: www.arjay-games.de

ARJAY GAMES



Ebertplatz 2
50668 Köln
Montag bis Freitag
10:00 – 19:00 Uhr
Fon: 0221-1607111
Fax: 0221-1607179
www.arjay-games.de
info@arjay-games.de

- Sony Playstation
- Nintendo 64
- Sega Dreamcast
- Game Boy Color
- NEO GEO Pocket
- DVD Video
- Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten







 SONY Playstation



Grundgerät D.S. Pad	239,00
Cyber Shock Controller	59,95



Fanatec Lenkrad Rally	149,00
Fanatec Lenkr. Speedst.	189,00
Memory Cards ab	19,95
RGB Kabel incl. HiFi	29,95
Scorpion Light Gun	79,95
Tasche PSX	49,95
CD-Case für 14 CDs	29,95
Xploder Cheat Modul	89,95
A Bugs Life	99,95
Akuji the Heartless	99,95
Blaze & Blade	89,95
Breath of Fire 3 S.E.	99,95
Dragon Valor (Shanghai)	139,95
Flottenmanöver	99,95
Global Domination	99,95
Granstream Saga	99,95



Metal Gear Solid	99,95
Metal Gear Solid S.E.	169,95
Populous 3	99,95
Racing Sim 2	99,95
Ridge Racer Type 4	99,95
Rollcage	99,95
R-Type Delta	89,95
Silent Hill	99,95
Soul Blade Platinum	49,95
Soul Reaver	129,95
Star Axiom	139,95
Tales of Phantasia	139,95
Tai Fu	129,95
Tiger Woods	99,95
Warzone 2100	99,95
Wild Arms	89,95
X-Files	99,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

NEO GEO Pocket

NEOGEO POCKET

Grundgerät	145,00
Spiele ab	89,95

Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

 Nintendo 64



Grundgerät Mario Pak	239,00
Expansion Pak 4MB	69,95
Joypad original	59,95
Memory Cards ab	29,95
JoltPak incl. Memory C.	39,95
1080° Snowboarding	94,95
All Star Tennis	119,95



Castlevania 64	129,95
Extreme G2	119,95
Fifa Soccer 99	129,95
F-Zero X	94,95
Jet Force Gemini	124,95
Joust X	124,95



Mario Party	94,95
NBA Jam 99	124,95
NFL Quarterback 99	124,95
NHL Breakaway 99	124,95
NHL Hockey 99	119,95
Rogue Squadron	124,95
Snowboard Kids 2	94,95
South Park	124,95
Superman	129,95
Turok 2	99,95
Turok 2 – uncut –	119,95
Twisted Edge	119,95
WipeOut 64	129,95
WCW vs. NWO Revenge	139,95
Zelda – Ocarina o.Time	119,95
Zelda – Special Edition	149,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch



Game Boy Color

Grundgerät	145,00
LightMax 2	39,95
A Bug´s Life	64,95
Ganme & Watch 2	49,95
Harvest Moon	64,95
Quest for Camelot	64,95
Schlümpfe	64,95
Shadowgate Classic	64,95
Turok II	59,95
Wario Land II	64,95
Zelda DX	64,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

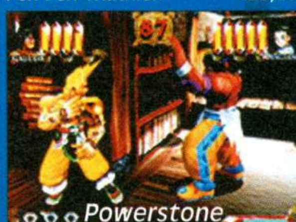
 Sega Dreamcast



Grundgerät jp	799,00
Controller	89,95
VMS Memory Card	79,95
Arcade Joyboard	159,95
Arcade Lenkrad	199,95
RGB Kabel	69,95
Rumble Pak	79,95
S-VHS Kabel	79,95
VGA Box	149,95
Aero Dancing	149,95
Blue Stinger	149,95



Buggy Heat	149,95
Climax Landers	149,95
Evolution	139,95
Geist Force	149,95
King of Fighters 98	149,95
Marvel vs. Capcom	149,95
Monaco GP 2	149,95
Pen Pen Triathlon	129,95



Powerstone	149,95
Pop´n Music	149,95
Puyo Puyo N	149,95
Redline Racer	149,95
Sega Rally 2	149,95
Seventh Cross	139,95
Sonic Adventure	139,95
Tetris 4D	129,95
Virtua Fighter 3tb	139,95
White Illumination	149,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

Spieleberater

Zelda – Ocarina of Time	24,80
Metal Gear Solid	24,95

Weitere Spieleberater erfragen Sie bitte telefonisch

DVD

Fordern Sie auch unsere separate DVD-Preisliste kostenlos an!!!

Merchandise

Metal Gear Soundtrack	19,95
Resident Evil Figuren je	39,00
Tekken III Figuren je	39,00
Turok Figuren je	49,95
Lara Croft in Wet Suit	59,95



Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP N RUN®

Designed by WATCH Promotion

0221-1607111

*Wir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,–. Darunter berechnen wir DM 5,– Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebühren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Aufwand). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Alle Logos, Screenshots und verwendetes Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiliegen Firmen und werden hiermit anerkannt. Händleranfragen erwünscht.

STAR WARS ARCADE

Robert Bannert - Frank Michaelis

Bildmaterial: Frank Michaelis, GameFront

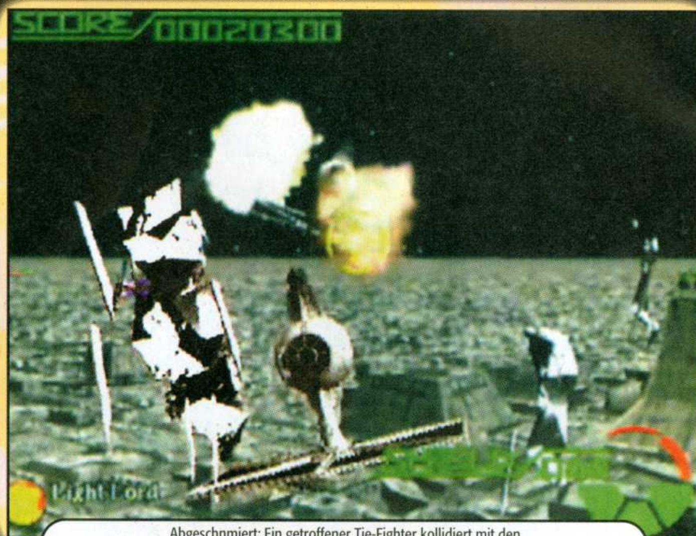
Die Macht ist mit Euch - vorausgesetzt, Ihr laßt Euren X-Wing für einen Flug in den fernen Osten warmlaufen: Pünktlich zum aktuellen Starwars-Hype hat Sega die heimischen Spielhallen mit frischer Am12-Kost bestückt. Als reinrassiger Gamegun-Shooter zelebriert „Starwars Arcade" nicht nur Lucas' Filmklassiker - obendrein erhalten Action- wie „StarWars"-Freaks einen Vorgeschmack auf die dreidimensionale Effektwut der nächsten Spielhallen-Generation.

In Segas jüngstem Schmuckstück schlummert ein „Model 3 Step 2 Board" - futuristische Rechenleistung und 3D-Magie garantiert: In den Weiten der Gamegun-Galaxie durchdringt die Prozessoren-Macht jedes Polygon - ob Ihr Euch durch die sturmgepeitschte Eiswüste von Hoth oder eine feindliche Raumflotte kämpft, interessiert das Rechentier im bunt lackierten „Return of the Jedi"-Gehäuse nur periphär: Der Kampf gegen das galaktische Imperium ist so eindrucksvoll wie noch nie, zum ersten Mal erlebt Ihr die Abenteuer von Skywalker und Co. in ungetrübter Pixelpracht - vom entlegensten Zipfel des Universums bis ins Herz der dunklen Seite.

Dort schlummert getreu dem cineastischen Vorbild der fiese Imperator - und wirft Euch sein komplettes Arsenal intergalaktischer Vernichtungswerkzeuge entgegen. Speeder-Bikes, imperiale Geher, Sturmtruppen, klebrige Kreaturen und komplette Sternenzerstörer - Segas Designer haben aus dem vollen Vorlagen-Repertoire geschöpft und hetzen den angehenden Jedi-Meister durch sämtliche Kino-Episoden. Akribische Detailtreue war für Segas Entwikkler-Allianz höchstes Gebot: Sounds wie Soundtrack wurden dem Vorbild entliehen und lullen mit der gewohnten Atmosphärendichte ein.

Kreischende Tie-Fighter und surrende Lichtschwerter faszinieren von der ersten bis zur letzten Münze: Daß Laser-Salven und Jäger-Schwadronen nur bedingte Interaktivität bieten, kann der Fan da leicht verzeihen. Immerhin hat man aus Gamegun-Spektakeln für Spielhalle und Saturn-Hardware gelernt. Features wie „Jedi-Macht" und Funksprüche sollen dem geradlinigen Genre eine taktische Note verleihen. Nur wenn Ihr Euch bei allen Gegnern auf Schwachpunkte konzentriert und bei der Zielerfassung auf Jodas Jedi-Gebot achtet, avanciert Held Skywalker vom Rübenbauer zum mystischen Laser-Ritter: Wer mit Blaster und Impulskanone wahllos in den Raum schießt, erwischt außer gegnerischen Sturmtruppen auch schnell einen Freund. Der Haken: Wer regelmäßig seine Kollegen vom Himmel holt, fällt bei der magischen Macht schnell in Ungnade: Ein paar Opfer zu viel, und der Hoffnungsträger der Allianz folgt den Fußstapfen seines düsteren Daddys. Luke Skywalker beschreitet ab sofort den dunklen Pfad - und darf für die Zukunft weder auf Verstärkung noch Hinweise hoffen. Stattdessen herrscht Funkstille - auf Unterstützung muß der abtrünnige Jedi verzichten. Nur wer brav ist, die richtigen Ziele anpeilt oder seinen Kollegen ab und an die Rückenschilde freihält, steigt in der Gunst der Allianz. Der Nebeneffekt erleichtert Euch die eine oder andere Schlacht erheblich: Wenn die imperialen Jäger wie ein Mükkenschwarm um Euch herumschwirren und die Energieleiste Euren Jäger als Raumschrott ausweist, ist ein Rettungskommando der rebellischen Genossen Eure letzte Hoffnung. Wer zu jeder Zeit ein Musterschütze war und den Kollegen als angenehm im Gedächtnis blieb, darf jetzt aufatmen : Ihr schickt per Fadenkreuz einen Hilferuf ab, und in Eurer Basis startet Verstärkung.

Für Jedis mit sensiblem Feuer-Finger hält das Imperium einige Überraschungen bereit: Darth Vaders Streitmacht ist bis in die entlegensten Winkel des Universums ausgeschwärmt und macht sogar vor einer Großoffensive auf die Rebellenbasis nicht halt. Beim Gefecht gegen schwer gepanzerte Bodeneinheiten und kilometerlange Raumkreuzer reichen Schnellfeuer und Reflexe allein nicht aus: Wenn Laser-Batterien und Jäger-Geschwader aus allen Rohren feuern, dann steht der Kinofilm Pate, und aus dem Fadenkreuz wird ein funkelnder „Event-Button". Der zeigt Euch für das spacige Spektakel neue Möglichkeiten auf: Mal wird das Geschütz gewechselt, mal ein anderes Vehikel



Abgeschmiert: Ein getroffener Tie-Fighter kollidiert mit den Aufbauten des Todessterns und gerät ins Trudeln.



Zielanflug auf den berüchtigten Graben aus dem ersten Kinofilm. Laser-Batterien und feindliche Jäger machen Euch das Leben schwer.



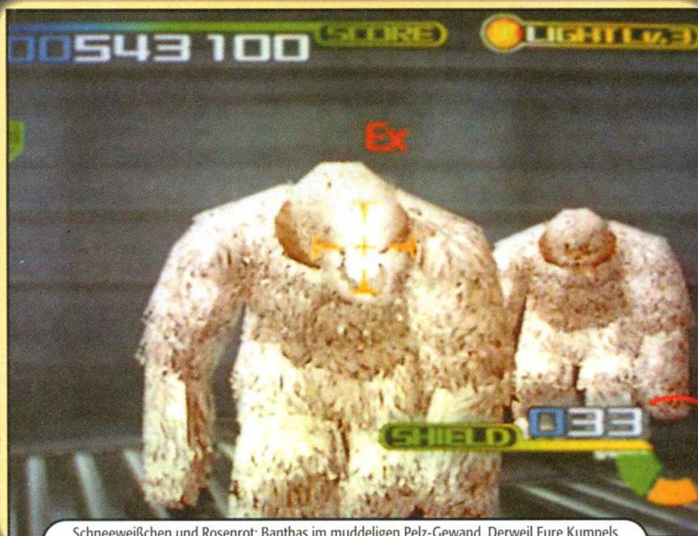
Die Rebellen-Basis auf Hoth wird belagert - und Ihr seit mitten drin.



Der Schutzschildbunker auf Endor. Bevor Eure Flotte angreifen kann, müßt Ihr sprengen.



Geschafft: Euer X-Wing peilt den einzigen Schwachpunkt des Todessterns an.



Schneeweißchen und Rosenrot: Banthas im muddeligen Pelz-Gewand. Derweil Eure Kumpels gegen die Sturmtruppen kämpfen, machen sich in der Station Eismonster breit.



Heiße Feuergefechte auf dem Waldmond. Vorsicht! Wenn Ihr die einen Ewok trefft, wird der Ausrutscher sofort mit „Force"-Abzug geahndet.

bestiegen - Anpassungsfähigkeit und schnelle Auffassung sind lebenswichtig. Wie bei Segas anderen Genre-Vertretern arbeiten Eure Gegenspieler dank variabler Echtzeit-Natur mit Köpfchen: Entgegen vorgerenderten Schießbuden-Figuren oder digitalisierten Hampelmännern wurden die Arcade-Sturmtruppen penibel in 3D modelliert. Resultat der Polygon-Kur: Vaders Handlanger agieren nicht nach vorgeschriebenen Schemata, sondern stellen sich eigenständig auf die aktuelle Situation ein. Wer sein Sperrfeuer bei der Flucht aus dem Rebellenbunker immer auf den selben Punkt richtet, darf sich über einen Hinterhalt nicht wundern: Die Schurken merken sich Eure Taktik ganz genau - und arbeiten prompt einen passenden Angriffsplan aus. Schwächen in Verteidigung und Angriff werden sofort ausgenutzt, unvorsichtige Rebellenschützen bei Sichtkontakt aus der Polygon-Pelle geschossen. Für Gnade ist im Digi-Denken kein Platz.

Mindestens genauso gnadenlos wie imperiale Knechtschaft ist das Sucht-Potential der Coin-Up-Schlacht: Wer bei „Starwars" glänzende Augen kriegt, verbuddelt sein Kleingeld besser im Vorgarten - und sorgt auf diesem Weg für eine „Dreamcast"-Version vor. Wir hoffen auf eine Heimumsetzung pünktlich zur neuen „Starwars"-Premiere im Herbst.

▼ facts

Genre:	Gamegun-Shooter
Spieler:	1-2
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega of Japan
Testmuster:	GameFront
Veröffentlichung:	installiert

TEKKEN 3
Iron Fist Tournament



Das Medieninteresse am Wettbewerb war immens. Unzählige Kamerateams und Journalisten drängelten sich um die Kämpfer



Chris Deering (Präsident Sony C.E. Europe), zwei leckere Models und Herr Nakamura-san (Präsident Namco) beobachten gespannt Andrés Leistung



André gratuliert seinem ersten "Opfer", das schon einmal den Weg in Richtung Bar sucht



Der Referenzprügler Tekken 3 läßt sich gut mit Schach vergleichen. So ziemlich jeder kann es ein bißchen spielen, doch nur die Allerwenigsten erreichen das, was man unter Vorbehalt mit Perfektionismus umschreiben kann. Hochkomplexe Tastenkombinationen, die in Bruchteilen einer Sekunde als präzise Antwort auf eine blitzschnelle Aktion des Gegners gefunden werden müssen, sollten wie automatisch von der Hand gehen - man muß pfeilschnell Kampftaktiken analysieren und effektive Gegenmittel hervorzaubern können. Nur dann hat man überhaupt den Hauch einer Chance, sich mit den besten der Welt ans Joypad zu begeben.

Am 27. Januar trafen sich in der sogenannten Namco-Station, einem mehrstöckigen Arcade- und Bar-Areal der Firma Namco in London, die 32 besten Tekken 3-Spieler der Welt, die zuvor in nationalen Endausscheidungen ihr Können unter Beweis stellen mußten, bzw. via Internet oder Wild Card-Wettbewerbe ermittelt wurden. Schon im Vorfeld erklärte uns der deutsche Meister André Drepper aus der Nähe von Lüdenscheid, daß er seit dem Erscheinen von Tekken 2 eigentlich kaum noch ein anderes Spiel angefaßt, seit Tekken 3 zu haben war, ausschließlich mit Namcos Edelprügler Zeit und Gegner totgeschlagen hat. Auch in England hatte er seine gesamte Ausrüstung samt Coach dabei, und verbrachte die Nächte mit exzessiven Spielesessions gegen seine zukünftigen Gegner. Aufgefallen ist der hochgewachsene Spieler mit seinen spektakulären Leistungen im Endurance-Modus, in dem man mit nur einer Energieleiste gegen immer neue Kämpfer antreten muß. Hier schaffte er annähernd 200 Runden ohne K.O. zu gehen. Sein Kollege aus Saudi-Arabien kam zwar auf über 800 Runden, was im Kampf Mensch gegen Mensch jedoch keine allzu große Aussage haben sollte.



Eins konnte man eigentlich über alle Spieler sagen, sie waren cooler als ein Gefrierfach mit drei Sternen. Obwohl kurz vorm Wettbewerb plötzlich haufenweise Fernsehteams unter lautem Getöse Statements einfordern wollten, konnte man André kaum mehr als ein kaiserliches „Schaun mer mal!" oder ein philosophisches „Der Ami wird eine harte Nuß!" entlocken. Wie gut André wirklich ist, stellte er mir persönlich unter Beweis, als er mich mit Dr. Boskovitch, der eigentlich nicht den Hauch einer Chance gegen Forrest Law oder Paul hat, mit „Perfect" aus dem Anzug stieß. Ohne jegliche Gemütsregung nahm er danach zur Kenntnis, daß er in die Gruppe gelost wurde, die als letztes ans Pad mußte. Gekämpft wurde im K.O.-System über drei Gewinnsätze. Die Akteure hatten fünfzehn Sekunden Zeit, ihr Pad zu konfigurieren. Die meisten belegten die L- und R-Buttons mit Doppeltasten, um Special Moves leichter ausführen zu können. Die vier Anfangsgruppen bestanden aus jeweils vier Pärchen, die gleichzeitig kämpften. Die Teilnehmer aus Saudi-Arabien, USA, Österreich, Schweden oder Südafrika wurden endlich unter dem aufmerksamen Blick des Namco-Präsidenten Nakamura-san an die Pads geschickt, und schon nach den ersten Begegnungen war klar, daß vor allem C. J. Kyles aus den USA, Jonas Nordstrom aus Schweden, Ahmed A. Barbassi aus Saudi-Arabien und der Namco Champion Ryan Heart hochüberlegen durchs Feld marschieren würden. Die meisten Tekken 3-Experten wählten den effektiv und hart schlagenden Paul Phoenix, aber auch Nina Williams, Yoshimitsu und Heihachi waren beliebte Kämpfer. Immerhin mußte man sich von Anfang an auf eine Figur festlegen. Dies empfand André Drepper als extremen Nachteil, da er eigentlich alle Kämpfer perfekt beherrscht und um die schlechten Startbedingungen weiß, mit denen er und sein Heihachi sich bspw. gegen die wieselflinken Damen Nina und Anna auseinandersetzen müssen. Doch schon in der ersten Runde beeindruckte André die Konkurrenz und die Zuschauer. Ein klarer Drei-Satz-Sieg ohne jegliche Schwierigkeit waren der Schlußpunkt für einen Mitbewerber, der sich durch unzählige Ausscheidungsturniere ins Tekken 3-Finale gequält hatte. Mit zitternden Händen schüttelte er dem ungerührten Lüdenscheider die Hand, der mental schon beim nächsten Kampf war. Das Achtel- und auch das Viertelfinale beendete Drepper mit vernichtenden Kombos und cleverer Defensiv-Taktik. In Windeseile kaufte er seinen unglücklichen Kontrahenten den Schneid ab und schickte sie zum Frustsaufen an die Bar. Selbst sein Coach, dem man ebenso wie André kaum eine Äußerung in Hinsicht einer Vorausahnung auf den eventuellen Gewinn der Meisterschaft entlocken konnte, äußerte sich vor dem Halbfinale optimistisch. Immerhin waren nur noch der Schwede Jonas Nordstrom und der schon im Finale wartende Ryan Heart zwei Hindernisse auf seinem triumphalen Weg zu 5.000$, einer exklusiven Paul Phoenix-Lederjacke und einem Tekken 3-Automaten fürs heimische Wohnzimmer. Doch das Halbfinale hatte es in sich: Immerhin trat der Schwede mit Nina Williams an, doch schon im ersten Satz schien André der klar Überlegene zu sein. Mit noch halbgefüllter Energieleiste reckte Heihachi die Arme in die Höhe. Doch der versteinert blickende Nordmann schien André nur in Sicherheit wiegen zu wollen, denn mit spektakulären und hochkomplizierten Konterwürfen trieb er den deutschen Vertreter ein ums andere Mal in die virtuelle Verzweiflung. Nach vier Sätzen hatten beide Kontrahenten zwei Siege auf dem Konto, ein nervenzerfetzender letzter Satz mußte die Entscheidung bringen. In den ersten Sekunden versuchte André defensiv die Aktionen Ninas zu kontern, fing sich aber sofort schallende Ohrfeigen und harte Schläge ein. Am Boden liegend, war der greise Japaner leichte Beute für die flinke Nina, die ihn in kaum zwanzig Sekunden ausknockte. André war geschlagen. Sein einziger Kommentar zum entgangenen Hauptpreis (immerhin bekam er noch eine Lederjacke) war, daß er niemals mit Heihachi gegen Nina antreten würde. Nun war es Zeit für das Finale. Beide Teilnehmer hatten unglaubliche Matches hinter sich. Ryan alias Paul und Jonas a.k.a. Nina standen sich endlich gegenüber. Doch die Entscheidung war schnell gefunden. Der Namco-Champion Ryan Heart, der eigentlich als Lagerist bei der Londoner Filiale arbeitet und 21 Jahre alt ist, fegte Nina in drei Sätzen weg und nahm unter dem Applaus der Zuschauer den Hauptpreis entgegen. Doch anstatt das Joypad in die Ecke zu feuern, zokkten die „Verlierer" um André Drepper noch die ganze Nacht im Hotelzimmer weiter und verloren nicht für fünf Bit Spaß an Sonys Superprügler.

Nächstes Jahr soll es eventuell eine Neuauflage geben, vielleicht ja schon mit Tekken 4, who knows?!

(Götz Schmiedehausen)

UEFA Champions League

Fabian Döhla

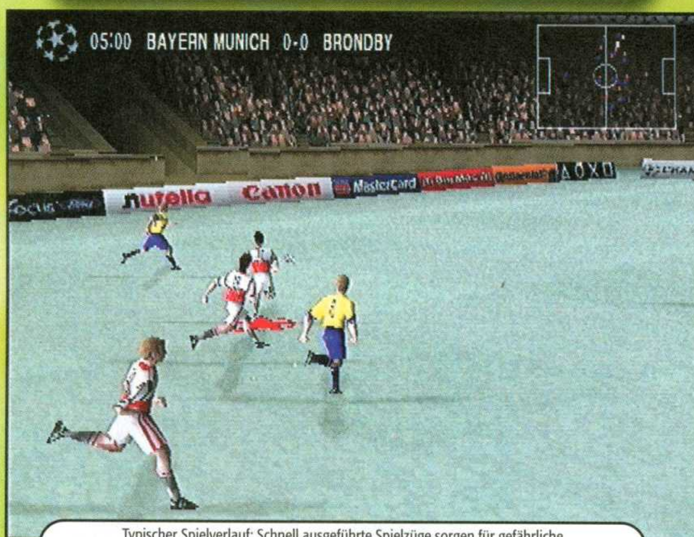
Eine zugkräftige Lizenz ist nicht alles - sollte man meinen. Im Falle von „UEFA Champions League" aus dem Hause der Tomb Raider-Macher Eidos mischt sich beim Fußball-Fan aber fast schon ein Tropfen Subjektivität in die sonst so strengen Prinzipien.

Wer das dem Fernsehvorbild nachempfundene Intro ansieht, fühlt sich an spannende Champions League-Abende vor dem heimischen Fernseher erinnert. Dank der UEFA-Lizenz darf Entwickler Silicon Dreams aus dem vollen Schöpfen - verdrehte Namen oder Phantasie-Mannschaften werdet Ihr nicht finden. Die Spiel-Modi werden dem Titel gerecht: Neben dem obligatorischen Freundschaftsspiel läßt sich die Champions League-Saison 98/99 nachspielen oder ein selbstkreiertes Turnier entwerfen. Die Konami-Referenz „International Superstar Soccer" diente als Ideengeber für spannende Szenarien. Ihr schlüpft in die Rolle eines Teams und greift ab einer gewissen Spielminute ins Geschehen ein. Verhelft der „alten Dame" Juventus Turin gegen das auf zehn Mann reduzierte Team von Bilbao zu einem Sieg oder rettet dem FC Bayern München durch einen Treffer in Old Trafford den Einzug ins Viertelfinale. Je nach Ausgangsposition sind die gestellten Aufgaben mehr oder weniger schwer zu lösen - sowohl Profis als auch Fußball-Greenhorns kommen somit auf ihre Kosten.

Bevor man erstmals die virtuellen Fußballschuhe schnürt, ist eine ausführliche Trainingseinheit angebracht. Ohne gegnerisches Zutun macht Ihr Euch mit den Feinheiten der Steuerung vertraut und übt fleißig Freistöße sowie Elfmeter. Dem PlayStation-Pad werden die Kontrolloptionen dabei vollauf gerecht: Je nach Position des Balles führt Ihr mit einem Tastendruck sämtliche gängigen Manöver aus: Egal ob Kopfball, Flanke oder Seitfallzieher - schon nach wenigen Begegnungen fühlt man sich als Herr des Geschehens. Dieses intuitive Verhalten sollte man schleunigst verinnerlichen - bei „UEFA Champions League" gibt es so gut wie kein taktisches Geplänkel. Mit wenigen Spielzügen wird das Mittelfeld überbrückt, und vor dem gegnerischen Gehäuse dann hoffentlich kurzer Prozeß gemacht - die Abwehr ist dabei zwangsläufig im Dauerstreß.



Ärgerlich: Unser Torhüter läßt beim Luftkampf im 5-Meter-Raum den nötigen Einsatz vermissen - wir geraten in Rückstand



Typischer Spielverlauf: Schnell ausgeführte Spielzüge sorgen für gefährliche Konter - die Abwehr hat es plötzlich sehr eilig



Einen Schritt zu spät: Duelle im Mittelfeld lassen sich nur mit dem richtigen Timing gewinnen



Im Editor könnt Ihr Euch aus allen europäischen Topteams eine Wunschelf zusammenstellen



Mit letztem Einsatz verhindert Oliver Kahn die Führung Barcelonas



Dank UEFA-Lizenz befinden sich authentische Stadien auf der CD



Champions League-Optik

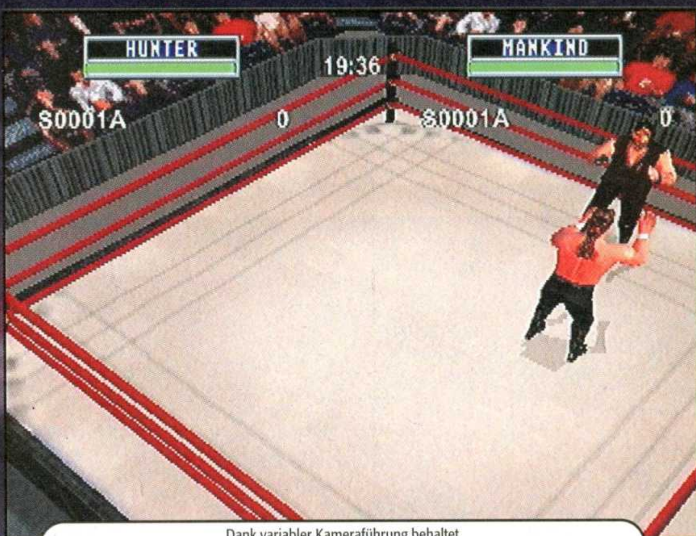
Gleiches gilt auch für die Grafikhardware. Sowohl die dezent gehaltenen Menüs als auch das Spielgeschehen verwöhnen mit schicker Hi Res-Optik - grafisch braucht sich das Produkt vor den Genre-Übergrößen „FIFA" und „ISS" nicht zu verstecken. Akustisch kann man ebenfalls schon jetzt locker Schritt halten - stimmungsvolle Schlachtgesänge des begeisterten Publikums vermitteln eine tolle Stadionatmosphäre. Eine endgültige Aussage zur Spielbarkeit können wir allerdings erst zum Test treffen - noch verhindert der eine oder andere Bug ein objektives Urteil.

facts

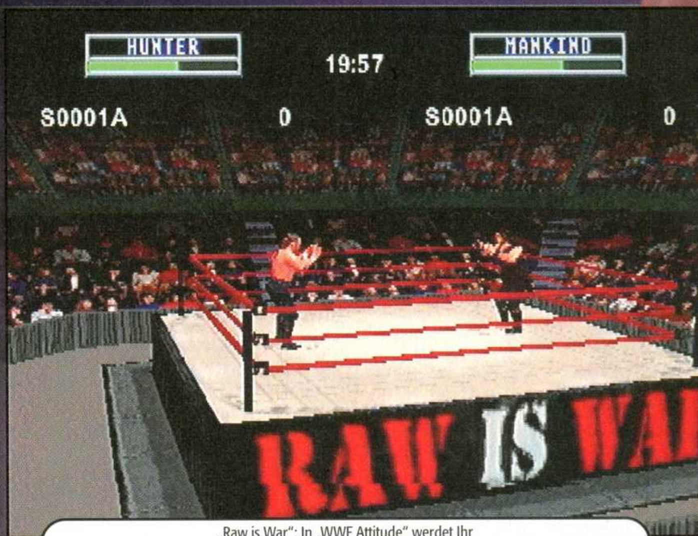
Genre:	Sports
Spieler:	1-4
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Silicon Dreams
Testmuster:	Eidos
Veröffentlichung:	März

WWF ATTITUDE





Dank variabler Kameraführung behaltet Ihr immer den Überblick



„Raw is War": In „WWF Attitude" werdet Ihr noch mehr Spiel-Modi vorfinden

Fabian Döhla

PlayStation-Wrestler haben's nicht leicht: Während 64-Bit-Fans vor der Qual der Wahl stehen, hat der CD-User gerade mal Zugriff auf einen guten Genrevertreter. Acclaims „WWF War Zone" wird in hochauflösendem Gewand präsentiert, kann aber seine Gameplay-Schwächen nicht verbergen: das unter Zeitdruck fertiggestellte Spiel hat seine Kanten - Zeit für einen Nachfolger.



Sämtliche Moves der realen Catch-Welt sollen enthalten sein - insgesamt über 400 Stück!



Learning by doing: Auch im Sequel gibt es wieder eine Trainings-Option



Die Kämpfer entsprechen den TV-Vorbildern bis ins letzte Detail

Die amerikanischen Charts machen den Grund für eine Fortsetzung noch deutlicher: Der Software-Trash „WCW/nWo Thunder" (vgl. auch Test diese Ausgabe) hat sich auf der Pole Position eingenistet - trotz unbestritten dürftiger Qualität. „Alles wird gut", so die Parole der verantwortlichen Kreativköpfe Vince Bracken und Jeff Robinson. Robinson, der sich ausschließlich um design-technische Aspekte kümmert, spricht offen über die Mängel des Vorgängers. „Diesmal gibt es eine ganze Reihe von Finishing- und Signature-Moves, wobei die jeweilige Anzahl von Wrestler zu Wrestler variiert." Individuelle Manöver sind aber nicht alles: Die Polygon-Monster verfügen sogar über eigene Einmarsch-Melodien und sind deutlich gesprächiger geworden - was auch für die Kommentatoren Jerry „The King" Lawler und Shane McMahon an den Mikrofonen gilt. Besonders beeindruckend: Um den Speicherhunger der Nintendo-64-Fassung stillen zu können, greift man auf ein dickes 256 Mbit-Modul zurück - akustisch soll es dank ausgefuchster Audio-Kompression keine systembedingten Unterschiede geben. Hauptaugenmerk legt der Wrestling-Fan und DF1-Abonnent auf die gewichtige Lizenz. Den World Wrestling Federation-Fundus schöpft Acclaim gnadenlos aus: Im fertigen Spiel sollen sich in Zukunft 41 spielbare Catch-Größen befinden - weitere 15 Recken greifen ab und an ins Kampfgeschehen ein oder (wie es ein Acclaim-Mitarbeiter dezent ausdrückt) „sind einfach nur da, um ordentlich ihr Gesicht zermatscht zu bekommen". Namen wie Steve Austin, Undertaker, Goldust, Kane oder Owen Hart lassen aufhorchen - wer sich noch alles auf Modul bzw. CD versteckt, zeigt sich jedoch erst im Sommer.

Wrestling with Attitude

Im Hauptmenü werdet Ihr diesmal von einer Spielmodi-Flut überrollt. „Wir konnten all' die Dinge integrieren, die aus zeitlichen Gründen bei Warzone flachfielen", so Project-Manager Bracken. Unter anderem in der Entwickler-Pipeline: Ein „King of the Ring"-Turnier, neue Tag-Team-Varianten und zahlreiche Pay-Per-View-Events. Begriffe wie „Survivor Series", „Royal Rumble" oder „Lumberjack" kann der Szene-Kenner sofort einordnen, dem Neuling versprechen sie Action ohne Verschnaufpause. Gnade ist im WWF-Ring ohnehin ein Fremdwort: Erstmals prügeln sich die Aktiven selbst auf dem Weg in die Umkleidekabine - weglaufen bringt nichts. Kommt dennoch Langeweile auf, spielt Ihr im verbesserten Editor-Menü Wrestling-Schöpfer. Um Euch mehr Raum für Kreativitätsschübe zu geben, darf diesmal selbst die Augenfarbe und Nasenform verändert werden. In Kombination mit den umfangreichen Optionen des Vorgängers könnt Ihr mit etwas Geduld leibhaftig in den Ring steigen - oder Oma Pachulske von nebenan detailgetreu nachbilden. Die neuen Features werden die Acclaim-Catcher auch dringend benötigen: In Kanada werkelt EA Sports derzeit an ihrem Wrestlingdebut. Vince Bracken läßt's kalt: „Wir sind immer am Wettbewerb interessiert, da er dem Genre zu mehr Qualität verhilft. Mit Sicherheit wird EA seinen Platz beanspruchen, aber Acclaim produziert seit zehn Jahren Wrestling-Spiele - wir sind für einen Wettkampf gerüstet und werden gewinnen". Starke Sprüche, die auf ein starkes Spiel hoffen lassen.

* alle Screenshots von „WWF Warzone" (PS)

facts

Genre:	Sports
Spieler:	1-4
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Iguana
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Juni

GEX 3

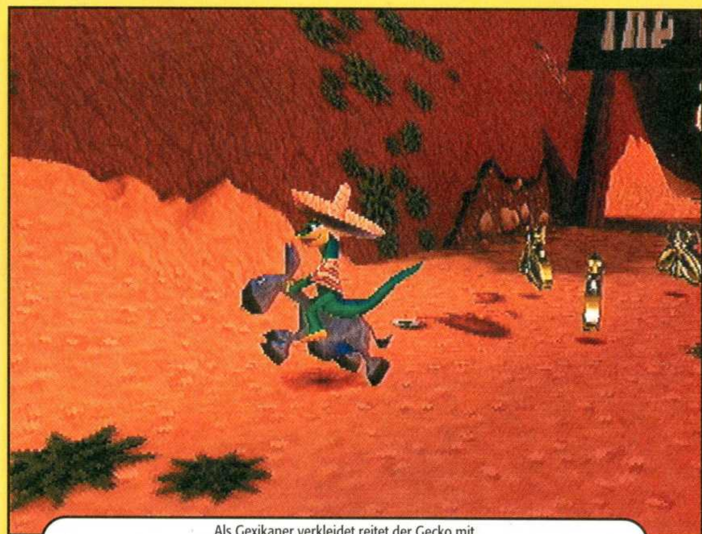
DEEP COVER GECKO

Daniel Johannes – Gex Schmiedehausen

Return of the Gecko: Gex, der coolste Zungenheld im wilden Videospielwesten, stürzt sich in sein drittes Abenteuer. Auch wieder mit dabei: Gex` Erzfeind Nummer 1 - der fiese Rez.

Das miese Techno-Reptil hat die Herzdame und Kollegin Eures Helden in sein archaisches Endgegner-Domizil verschleppt. Agent Xtra (wird von Baywatch-Babe und US-Playmate Marliece Andrada gemimt) hat Eure Eidechse mit üppigen Formen und weiblichem Charme betört - jetzt soll es der Schönen an den Kragen gehen. Grund genug für Euren Helden, eine Rettungsaktion in cineastischer Gex-Tradition zu starten. Auf den ersten Blick ist die Blondine Eurem Widersacher hilflos ausgeliefert - und kann Euch nur bedingt unter die schuppigen Achseln greifen.

Aber Agent Xtra hat noch ein As im Ärmel - und zwar in Form eines handlichen LCD-Displays. Das technische Gimmick ist nicht nur ungemein modisch - obendrein nutzt Ihr es als schnurlosen Draht zur vollbusigen Kollegin, inklusive Hotline-Funktion und digitalem Flirt. Gex fühlt sich also zu keiner Sekunde allein gelassen: Neben Bruder Alfred (erinnert in seiner Hint-Funktion an „Banjo-Kazooie"-Wühler Bottles) will Euch auch Vierbeiner Rex helfen - der bissige Flohteppich verschreckt Eure Feinde mit wütendem Geknurre und gebleckten Beißerchen. Weitere Vertreter aus dem Tierreich werden kurzerhand als Reittier mißbraucht: Ihr galoppiert auf dem Rücken eines störrischen Maultiers durch die Prärie, in Ägypten steigt Ihr auf den Dromedar-Express um. Im australi-



Als Gexikaner verkleidet reitet der Gecko mit einem störrischen Esel durch die Prärie



Was dieses Kostüm darstellen soll, ist uns leider ein Rätsel. Eventuell einen längst ausgestorbenen Dodo...



„Alle Mann in Deckung!!!" GI Gex ballert, was das Zeug hält!



Hunger? In der Pyramide steht ein Hot Dog-Stand...

▼ in;former

Andere berühmte Geheimagenten



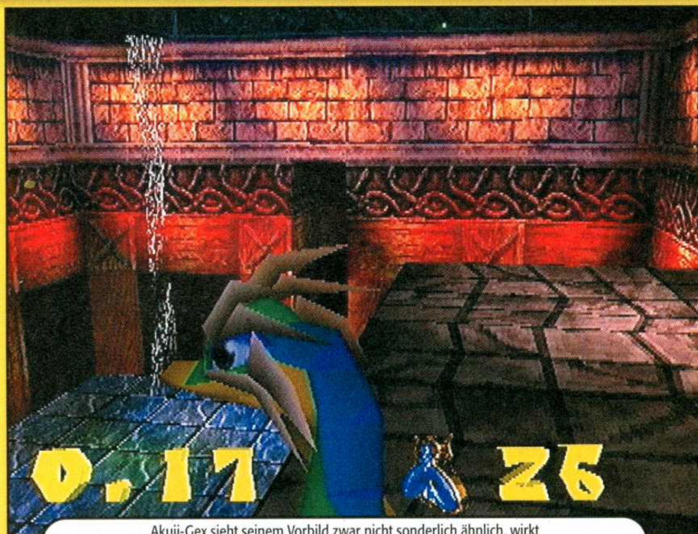
James Bond

Der berühmteste Geheimagent der Welt, der wohl auch das wichtigste Vorbild für Gex war. Ursprünglich der Phantasie von Ian Flemming entsprungen, avancierte 007 nach dem ersten Streifen „James Bond jagt Dr. No" (1962) innerhalb kürzester Zeit zur gerngesehendsten Leinwandfigur, was wohl nicht zuletzt auch an der grandiosen Darstellung von Sean Connery lag. Die Markenzeichen des Doppelnull-Agenten waren von jeher schnelle Autos, große Waffen, schöne Frauen.

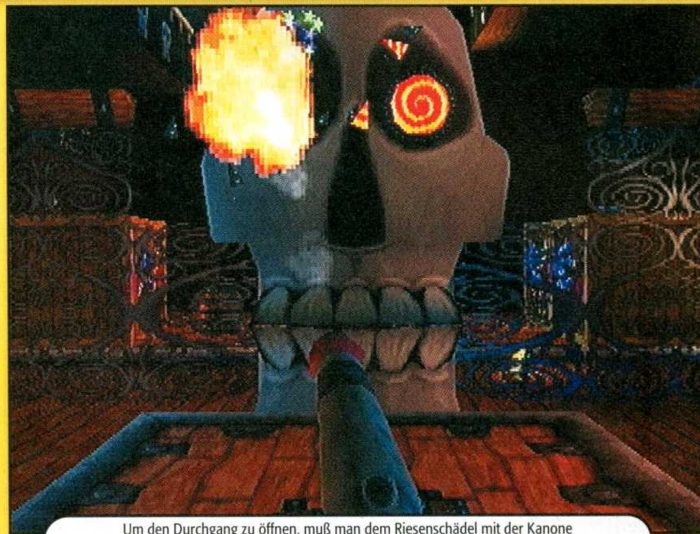


Austin Powers

Eine gelungene Persiflage auf den Original-James Bond, die dank der passenden Darstellung durch Mike Myers (Wayne's World) für zahlreiche Lacher sorgt. Austin „Danger" Powers, in den 60er Jahren eingefroren und in den 90ern wieder aufgetaut, verkörpert die typischen Einstellungen und das Lebensgefühl der damaligen Zeit, was ihm heutzutage jedoch einige Probleme bereitet. Seine Markenzeichen: schnelle Autos, große Waffen, schiefe Zähne.



Akuji-Gex sieht seinem Vorbild zwar nicht sonderlich ähnlich, wirkt aber dennoch unheimlich

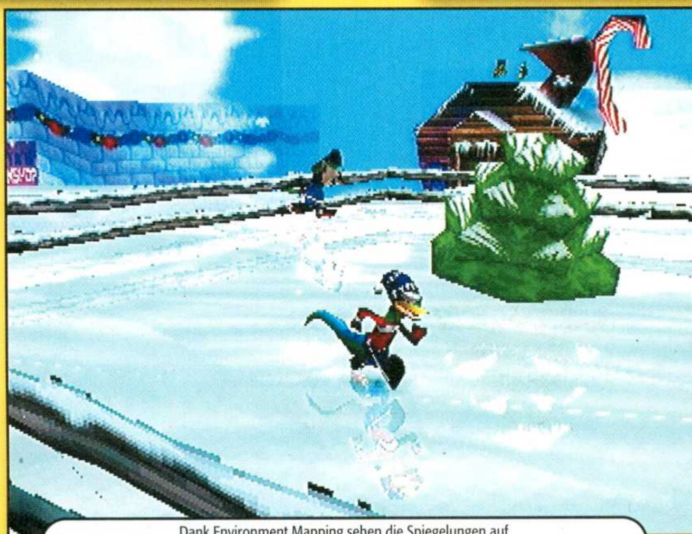

Um den Durchgang zu öffnen, muß man dem Riesenschädel mit der Kanone die Augen wexschießen

schen Busch angekommen, überspringt Euer Gecko im Känguruh-Beutel klaffende Schluchten oder überquert via Alligator-Fähre reißende Flüsse.

Neu auf Gecko-TV: Interaktive 3D-Objekte - von martialischem Polygongeschütz bis hin zum Snowboard. Während Militaristen mit dem Schützenpanzer über neuzeitliche Schlachtfelder rollen, fällt die winterliche Snowboardfahrt schon wesentlich friedlicher aus.

Eintausend und ein Outfit

Vor allem stehen dem schuppigen Helden wieder unzählige Verkleidungen zur Verfügung. Die orientieren sich stets an der jeweiligen Levelthematik - darunter Sherlock Holmes-Kostüm, stilvolles Pharaonen-Outfit, Uniformen für Kriegs- sowie Feuerwehreinsatz, Karate-Gi oder Gladiatoren-Rüstung. Der letzte Schrei für den modebewußten Gecko: Das Outfit im selben Level gleich mehrmals wechseln - und sich als Verwandlungskünstler par excellence präsentieren. Im City-Level heftet Ihr Euch an die klebrigen Fersen von Marvel-Held Spiderman und geht im Spinnenkostüm wortwörtlich die Wände hoch. Den versponnenen Anzug abgelegt, macht Ihr Eurem Ärger als Incredible Gex Luft. Laut Crystal Dynamics sollen Euch 30 Kostüme bei Laune halten. Bei der Level-Gestaltung haben sich die Entwickler in erster Linie vom Kino-Kult, TV-Sendungen und klassischer Märchenkost inspirieren lassen. Auch die Weltgeschichte stand Pate mit historischen Ausflügen ins alte Ägypten oder römische Prachtbauten. Selbst eine Hommage auf ihre eigenen Produkte konnten sich die Programmierer nicht verkneifen: In einem Bonuslevel schlüpft Gex in die Verkleidung von „Akuji the Heartless" - sogar die Level-Optik haben die amerikanischen Ulknudeln am eigenen Adventure-Titel


Dank Environment Mapping sehen die Spiegelungen auf dem Eis ziemlich beeindruckend aus



Gex am laufenden Band: Schilder mit dummen Sprüchen finden sich an jeder Ecke



Der Anime-Gex kommt in einer futuristischen Cyber-Rüstung daher..

orientiert. Auch eine kleine Wrestling-Einlage sorgt für den einen oder anderen Schmunzler. Generell wurde Humor wieder groß geschrieben. In sämtlichen Leveln (19 an der Zahl - inklusive Bonus-Abschnitten und versteckten Bereichen) unterhält Euch der vorlaute Gecko mit frechen Kommentaren und hintergründigen Filmzitaten. Diese wurden in der Originalversion übrigens von US-Komiker Dana Gould gesprochen - Grund genug für die deutsche Niederlassung, sich bei der Lokalisierung dementsprechend ins Zeug zu legen und uns mit einer hochkarätigen Sprecherbesetzung zu verwöhnen. Immerhin engagierte Anbieter Eidos die Synchronsprecherin von Superweib Pamela Anderson - Marion Hilgers soll den Sprechpart von Agent Xtra übernehmen und Euch mit verführerischer Stimme betören. Damit keine Langeweile aufkommt, wurden sämtliche Levels in drei unterschiedliche Missionen aufgeteilt, die Ihr in beliebiger Reihenfolge angehen könnt. Um die teils kniffligen Aufgaben bravourös zu meistern, müßt Ihr Euch zunächst mit Gex' umfangreichem Bewegungsrepertoire vertraut machen. Zur Attacke setzt Ihr den durchschlagskräftigen Schwanz ein, höhergelegene Plattformen erreicht Ihr mit einem raffinierten Schwanzsprung - hierfür mißbraucht die artistische Echse ihren Steißfortsatz als Sprungfeder. Mücken hingegen verspeist das Reptil blitzschnell - ein kurzer Zungenschnalzer, und schon hat Euer Gecko den leckeren Brummer verschluckt: Schlecht für das Insekt, Labsal für Euer Energiekonto. Guten Appetit!

Detailtiefe so weit das Auge reicht

Ein besonderes Lob müssen wir den Entwicklern für die vorbildlich aufgemotzte Grafik aussprechen. Weder Geschwindigkeitseinbußen noch heftige Ruckelkrämpfe trüben den dreidimensionalen Hupf-Ausflug in die kunterbunte Gecko-Welt. Auch die Bildschirmauflösung kann sich sehen lassen: Immerhin hat Crystal Dynamics eine schicke Mid-Res-Optik von 512 x 240 Pixeln auf den Schirm gezaubert. Die Texturenvielfalt entfernte man ebenfalls von unangenehmen Kompromissen: Während in Gex 3D: Return of the Gecko noch zwei Level mit den gleichen Texturen „tapeziert" wurden, präsentiert sich in Gex 3: Deep Cover Gecko jeder Abschnitt ganz individuell. Außerdem wurde großes Augenmerk auf eine verbesserte Kameraführung gelegt - hier orientierte man sich offensichtlich an Rares Banjo-Kazooie. Obendrein lernte man aus der Entwicklung von Akuji und Soul Reaver. So macht Deep Cover Gecko einen runden Eindruck - wir freuen uns für die nächste Fun Generation auf die Testversion. Wer noch nicht weiß, ob er auf die N64-Umsetzung warten möchte (derzeit für Juni angekündigt), kann beruhigt schlafen: Laut Crystal Dynamics sollen die beiden Spiele nur zu etwa 45% identisch sein - Gecko-Fanatiker dürfen also mit dem Erwerb beider Versionen liebäugeln.

facts

Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Crystal Dynamics
Testmuster:	Eidos
Veröffentlichung:	30. März

CENTIPEDE

Daniel Johannes

Nach beinahe 20 Jahren erweckt Hasbro Interactive einen der größten Spielhallenklassiker wieder zum Leben. Centipede konnte schon 1980 sowohl Arcade-Spieler, als auch Anhänger des Atari 2600 begeistern, und hat bis heute nichts von seinem Charme verloren.

Alle 100 Jahre erwacht die Königin der Hundertfüßer aus ihrem steinernen Kokon. Eine tiefe Finsternis fällt über das Land herein und ganze Legionen bösartiger Insekten versammeln sich um die Anführerin - nur, um anschließend die Bevölkerung in Angst und Schrecken zu versetzen und sogar zu vernichten.

Ein hundert und ein Fuß

Zwar sollte man eigentlich meinen, daß die terrorisierten Einwohner mit der Schar an Sechsbeinern problemlos fertig werden, doch handelt es sich bei den Menschen in Centipede um winzige Leute, die gegen die chitingepanzerte Gefahr schlichtweg machtlos sind. Die Gelehrten des Landes schnappen sich daher einen x-beliebigen Jungen, setzen ihn in ein speziell angefertigtes Kampffahrzeug und hoffen nun, daß er die Menschheit vor den feindlichen Horden retten kann. Traditionsgemäß übernimmt der Spieler wieder einmal diese undankbare Aufgabe des Helden, und stürzt sich mit erwähntem Gefährt in die Schlacht. Zu Beginn hat man zunächst die Wahl zwischen den beiden Spielmodi Arcade und Adventure. Während erstgenannter relativ nahe an die Ur-Version des phantasievollen Shoot'em Ups angelehnt ist und lediglich ein schickes Polygongewand übergestülpt bekommen hat, präsentiert sich der Abenteuer-Modus komplett in zeitgemäßer 3D-Grafik. Hier kämpft man sich dann durch insgesamt sechs Welten, die vor Gegnern nur so wimmeln. Da die Invasoren stets von allen Seiten auf einen zustürmen, empfiehlt es sich, immer in Bewegung zu bleiben. Das ist vor allem deshalb dringend erforderlich, weil eine Kollision mit einem Insekt sofort mit dem Verlust eines Lebens bestraft wird. Der eigene Gleiter steuert sich dabei überraschend einfach und intuitiv durchs Gelände. So erlauben es die Tasten L und R, problemlos zur Seite auszuweichen, während man sich mittels Steuerkreuz oder Analog-Knüppel nach vorne und hinten bewegt. Ganz nach Vorliebe darf zudem auch die Perspektive gewählt werden, aus der man das Spielgeschehen betrachten möchte. Wer es übersichtlich mag, bleibt bei der Vogelperspektive, wohingegen sich Fans actionlastiger Shooter wohl eher für die Cockpit-Ansicht entscheiden sollten. Da nicht jeder Gegner nach Beschuß mit der Standardwaffe gleich klein bei gibt, sollten alle Power Ups eingesammelt werden. Fliegende Angreifer sind beispielsweise mit der herkömmlichen Kanone überhaupt nicht zu treffen, lassen sich jedoch mit Hilfe von zielsuchenden Raketen ebenso einfach wie effektiv in ihre erbärmlichen Einzelteile zerlegen. Neben dem simplen Abballern der Feinde wollen aber auch hin und wieder kleine Rätsel gelöst werden; Langeweile wird also nicht so schnell aufkommen. Auch öffnen sich weitere Wege meistens erst nach dem kompletten Säubern eines Areals. Hat man schließlich das Zieltor eines Levels erreicht, gilt der Abschnitt als geschafft, und man darf nach einer kurzen Auflistung der erlegten Insektenarten in das nächste Gebiet weiterziehen. Die Reise führt einen dabei unter anderem durch märchenhafte Pilzwälder und miniaturisierte Städte. Zwar machten die Polygonlandschaften keinen sonderlich detaillierten Eindruck, jedoch konnte Centipede vor allem durch das äußerst flüssige Scrolling überzeugen. Wie der Klassiker im Test abschneidet, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe.


Die langen Centipedes teilen sich bei Beschuß nochmals in mehrere Teile


Aus der Cockpit-Perspektive lassen sich die Gegner besonders gut anvisieren


Diese Blatt-formen dienen dem Spieler als Aufzug...

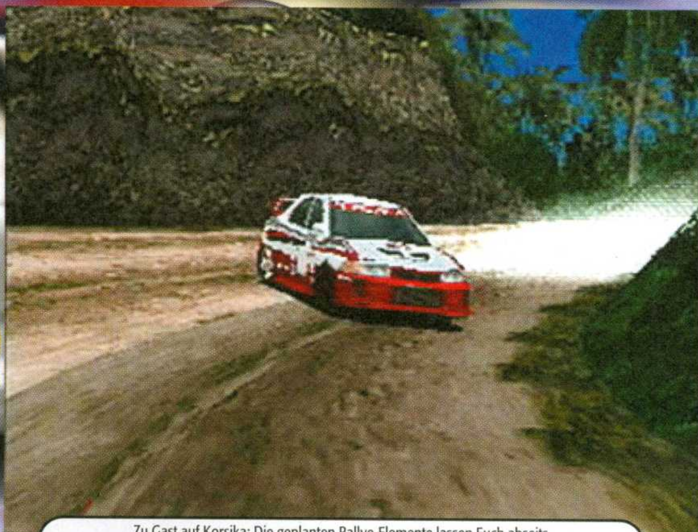

Im Arcade-Mode beschränkt sich der Aktionsradius auf das untere Bildschirmviertel

facts

Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1-2
Hersteller:	Hasbro Interactive
Entwickler:	Real Sports
Testmuster:	Hasbro Interactive
Veröffentlichung:	März

GRAN TURISMO 2





Zu Gast auf Korsika: Die geplanten Rallye-Elemente lassen Euch abseits von Asphalt-Strecken auf Rekordjagd gehen

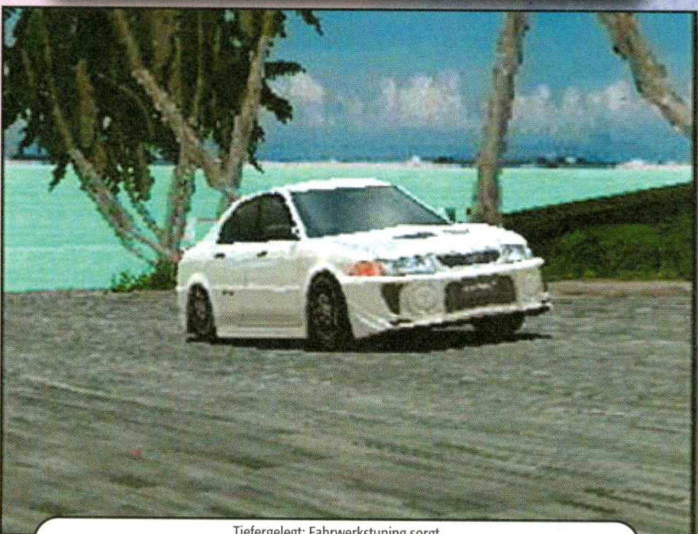
Andreas Binzenhöfer

Das Rennspiel-Genre hat sich spätestens mit Einführung der PlayStation zum absoluten Massenmarkt entwickelt. Schon „Ridge Racer" begeisterte Millionen Videospiel-Fans weltweit - Namcos Luxus-Rennen ist Adrenalin pur.

Weihnachten 97 sorgte „Gran Turismo" als erstes Rennspiel der dritten Generation für gewaltiges Staunen in der gesamten Branche. Zum ersten mal sprach die Szene von hundertprozentiger Hardware-Ausreizung. Eindrucksvolle Grafiken, kombiniert mit wegweisender Spielbarkeit bescherten Sony weltweit mehr als 6,2 Millionen ausgelieferte Exemplare (davon 1,66 Millionen allein in den USA, 2,21 Millionen Japan und 2,33 Millionen in Europa). Im Vergleich zu reinen Grafikblendern hat der Titel mit zahlreichen Spielmodi und luxuriösen Extras verwöhnt: Darunter ein Lizenzsystem, elf Strecken und weit über 150 vorbildgetreue Original-Boliden. Der Clou dabei: Sämtliche Modelle unterschieden sich merklich im Fahrverhalten, außerdem konntet Ihr den „GT"-Fuhrpark via Tuning-Option den jeweiligen Streckenverhältnissen optimal anpassen. Die Entwickler-Gruppe Poly Entertainment (unter anderem auch für die „Motor Toon Grand Prix"- Reihe verantwortlich) ist mittlerweile vom Sony-internen Team zur beinahe selbständigen Tochtergesellschaft aufgestiegen und wird fortan als Polyphony Digital in die Videospielgeschichte eingehen. Kazanouri Yamauchi, Chef-Entwickler und Vice-Präsident, revidiert derzeit die allgemeine Meinung, und glaubt, mit Gran Turismo die CPU der PlayStation erst zu 75% ausgenutzt zu haben. Dort ist man sich der Bedeutung des ersten Teils wohl bewußt, demnach wird bereits fleißig an einem Sequel gearbeitet. Das soll nicht etwa ein billiger Abklatsch werden, sondern ein noch weitaus besseres Produkt.



Europäische Autos machen Gran Turismo 2 weltweit Zielgruppen-kompatibel



Tiefergelegt: Fahrwerkstuning sorgt für bessere Kurvenlage

Mayor Turismo

„Schneller, umfangreicher, besser". Unter diesem Motto arbeitet man derzeit an „Gran Turismo 2". Im Vergleich zum Vorgänger soll der zweite Teil gleich mehrere Sparten des Rennsports auf einmal abdecken. Insgesamt werdet Ihr auf über 400 Fahrzeuge zurückgreifen können. Nach dem kollektiven Aufschrei sämtlicher


Grüße aus Stuttgart: Mit dem CLK-GTR sind Geschwindigkeiten jenseits der 300km/h kein Problem


Szenen eines Replays...


Gefährlich: Mit zu hoher Geschwindigkeit und Seriendämpfern verliert Ihr schnell die Kontrolle


Heckansicht: Der imposante Flügel verschafft einen gewissen Respekt


Lerneffekt: Im Replay studiert Ihr Eure Fahrfehler

nicht-östlicher Länder werden erstmals auch etliche Autos europäischer wie amerikanischer Hersteller zur Auswahl stehen. Mit etwas Glück können wir uns also bereits auf eine Spritztour im Porsche 911, einen Mercedes mit AMG-Tuning und vielleicht sogar auf die Dodge Viper freuen. Neben den bekannten Sportwagen-Cups, wird es voraussichtlich diverse GT-Cups geben - und den mit Spannung erwarteten Rallye-Modus. Summa summarum werden mindestens 20 Strecken zu erspielen sein, dabei soll es sich nicht ausschließlich um Rundkurse, sondern auch um Rallye-typische Start/Ziel-Etappen handeln. Um die beinahe tadellose Spielbarkeit des ersten Teils übertreffen zu können, konzentriert sich Entwickler Polyphony besonders auf das sogenannte „True-Car-Physics-System": Hier werden die physikalischen Reaktionen Eures Wagens auf Extrembedingungen digital simuliert.

Besondere Priorität gilt dabei dem Handling und der Manövrierfähigkeit, aber z.B. auch dem Ansprechen des Wagens auf verschiedene Gaspedal-Stellungen, und zwar in unterschiedlichen Situationen. Grafisch setzt man auch weiterhin auf schnelle 3D-Routinen und schicke Polygon-Modelle. Die sollen dank Gouraud Shading und Enviroment Mapping in Zukunft noch besser aussehen und die grafischen Fähigkeiten der PlayStation endgültig ausschöpfen. Das Resultat: Rennsport wie im Fernsehen. Auch beim Tuning will man neue Akzente setzen. Ihr sollt jedes noch so kleine Teil derart aufrüsten können, daß Ihr es im späteren Spiel auch bemerkt. Dadurch wird dem Begriff Time-Trial eine ganz neue Bedeutung beigemessen, da es - wie im richtigen Rennsport - nicht nur auf fahrerische Leistung, sondern auch auf technisches Know-How ankommen wird. Hierdurch entwickelt Ihr ein Gefühl für ausstehende Veränderungen. Eventuell wird der nächste Schumacher bereits unbemerkt auf der PlayStation ausgebildet.

„Der Klassiker,...

...den konnten wir nicht nur besser machen, sondern auch schneller", wird es hoffentlich in einer unserer nächsten Ausgaben heißen. Jeder der schon einmal eine Runde „Gran Turismo" gedreht hat, wird bestätigen können, daß man solch einen optischen Genuß, gepaart mit derartiger Spielbarkeit, nur selten zu Gesicht bekommt. „Gran Turismo 2" macht schon jetzt den Eindruck, als könne man das Erfolgsrezept des Vorgängers wirklich noch toppen. Mehr Strecken, mehr Fahrzeuge, mehr Tuning, mehr Spielspaß. Auch wichtig: Die künstliche Intelligenz. Im Gegensatz zum Prequel sollen die Gegner ein wirkliches Eigenleben führen und sich - abhängig von Spielklasse und Schwierigkeitsgrad - intelligent verhalten. An einem Rennen werden vermutlich wieder fünf virtuelle Fahrer teilnehmen, und von denen sollen sogar mehr als zwei gleichzeitig über den Bildschirm brausen. Wie es scheint, wurde diesmal ausreichend Zeit zur Entwicklung bereitgestellt: Deshalb verspricht sich Kazanouri Yamauchi die ultimative Rennspiel-Erfahrung. Dazu gehört für ihn ebenso die passende Soundkulisse. Während die Fachpresse bereits von der akustischen Untermalung des ersten Teils begeistert war, sieht Yamauchi die soundtechnischen Fähigkeiten der PlayStation noch bei weitem nicht erschöpft, und will sein neuestes Projekt mit Original-Samples wie Motorengeräuschen ausstatten. Nicht unwahrscheinlich, daß diese sogar in Dolby Surround durchs heimische Wohnzimmer donnern werden. Längst sicher ist dagegen die Unterstützung des Dual Shock-Pads. Man wird also wie gewohnt die Kurven analog ansteuern und dabei jede Curb-Berührung als Vibration spüren können. Ob „Gran Turismo 2" wirklich die bahnbrechende Spielbarkeit des Originals mit mehr Möglichkeiten, neuen Strecken und ausgereifterem Tuning übertrifft (so Andrew House, Vice President des SCEA Marketing), wird sich in einer der nächsten Ausgaben herausstellen.

▼ facts

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Polyphony Digital
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	3. Quartal

DRIVER

Fabian Döhla

Nachdem wir Euch letzten Monat einen kleinen Ausblick auf die Entstehung von Driver vermittelt haben, erreichte uns inzwischen auch eine spielbare Version der rasanten Action im 70er Jahre-Stil. Zwar ist nur einer der insgesamt 44 Aufträge verfügbar, dennoch zeigt die frühe Version aber deutlich auf, daß wir es mit einem potentiellen Hitkandidaten zu tun haben.

Gerade grafisch versteht es Reflections wie kaum ein Anderer, die PlayStation ans Limit zu bringen. Notorische Kritiker mögen bemängeln, daß sich die komplexen Gebäudestrukturen oftmals relativ spät aufbauen. Dem muß allerdings entgegengehalten werden, daß man dafür ohne jegliche Ladezeiten auskommt - kein einfaches Unterfangen, wie uns von den Entwicklern glaubhaft versichert wurde. Besonders beeindruckend präsentiert sich die Framerate: Trotz davonfliegender Autoteile und in die Luft gewirbelter Mülltonnen kommt das schnelle Geschehen niemals ins Stocken. Bedenkt man, daß sich die Grafikhardware nebenbei noch mit Reflection Mapping, Light Sourcing und der aufwendigen Perspektivenkorrektur befassen muß, verdient die technische Leistung schon jetzt unsere Anerkennung.

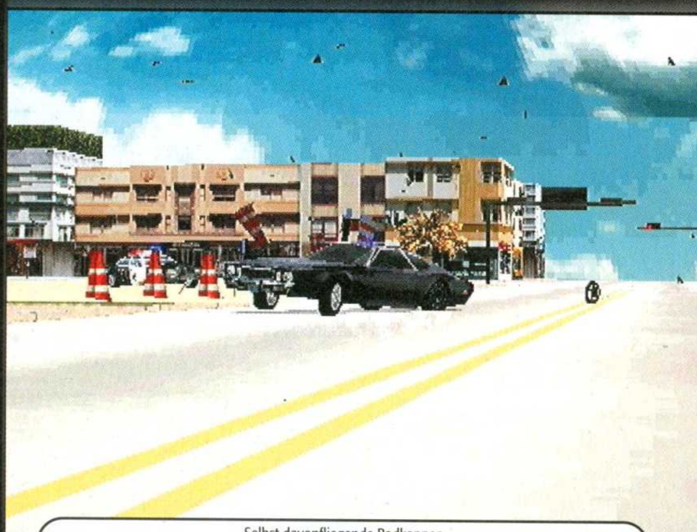
Spielerisch vermag man im Moment noch nicht derart viele Aussagen zu machen: Die Steuerung verwundert nur anfänglich. Hat man sich an das ungewohnt weiche Kurvenverhalten der amerikanischen Hubraum-Riesen gewöhnt, so driftet man bereits nach kurzer Zeit mit Elan und quietschenden Reifen um die Straßenecken amerikanischer Großstädte, wahlweise im analogen oder im digitalen Modus. Wer dennoch kurzzeitig die Kontrolle über den Wagen verliert, braucht sich anfangs keine Sorgen zu



Bei Verfolgungsjagden durch enge Seitengassen ist höchste Konzentration gefragt - bleibt Ihr im Gerümpel hängen, so ist die Mission äußerst schnell gescheitert

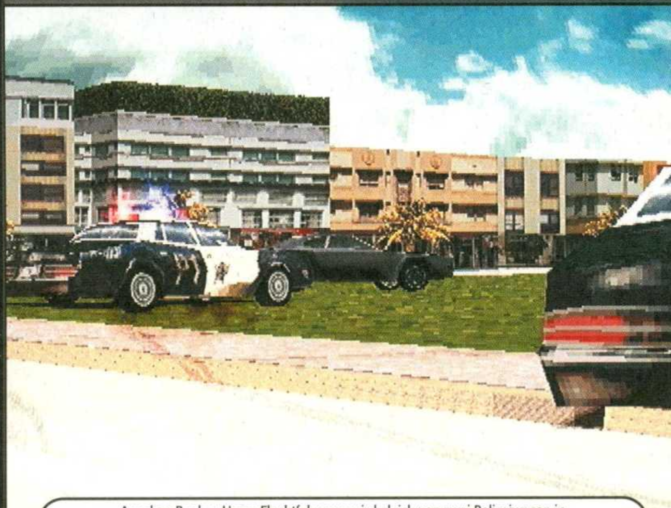


Rechtzeitig driften! Die schwammige Dämpfung der Muscle Cars verlangt Euch einiges an Können ab, läßt sich aber problemlos erlernen



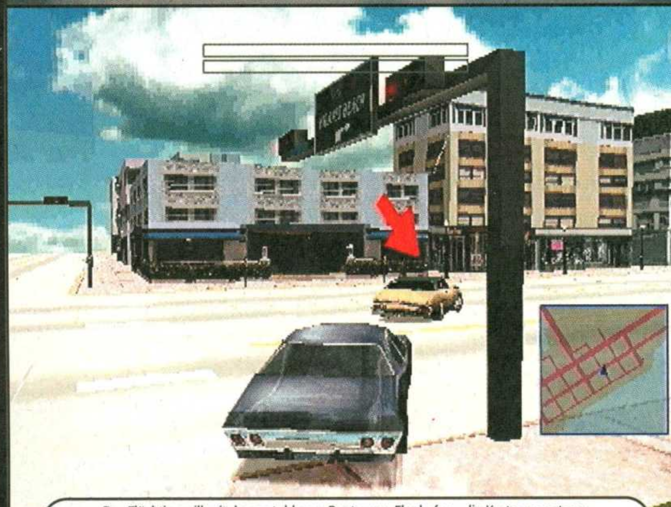
Selbst davonfliegende Radkappen lassen sich erkennen





Aus dem Replay: Unser Fluchtfahrzeug wird gleich von zwei Polizeiwagen in die Mangel genommen - das Game Over droht

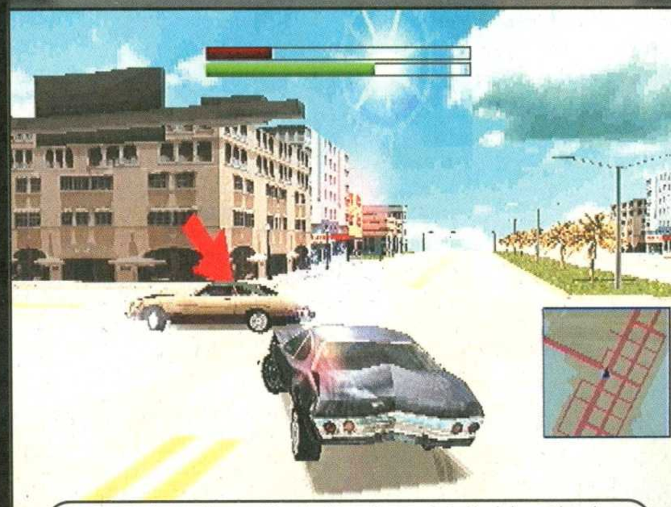
machen: Eine Energieanzeige am oberen Bildrand macht Euch deutlich, was Euer Vehikel noch verträgt. Erst wenn man permanent auf Kollisionskurs geht, machen einen dicke Beulen in der Karosserie und rauchende Motorräume auf eine Beschädigung aufmerksam. Generell hat man sich bei der Steuerung auf das Nötigste konzentriert. Mit einer Taste zum Gasgeben und Bremsen seid ihr gut bedient und könnt Euch auf das oftmals sehr anspruchsvolle Geschehen am Bildschirm konzentrieren. Wer sich für gut genug hält, kann später noch zusätzlich den Einsatz der Handbremse selbst bestimmen - in der Grundeinstellung greift einem das Programm helfend unter die Arme und ermöglicht somit einen schnellen Einstieg in den harten Gangsteralltag.



Der Flüchtige will mit der gestohlenen Beute zum Flughafen - die Karte am unteren Bildrand läßt Euch seinen Weg erahnen

Destruction Derby ohne Streckenbegrenzung?

Derart simpel läßt sich das Prinzip hinter Driver keinesfalls definieren. Zwar merkt man bei den physikalisch korrekten Crashs und dem authentischen Fahrverhalten sofort, daß die Entwickler in der Vergangenheit bereits anderweitig Erfahrung gesammelt haben, der Plot ist aber ein gänzlich anderer. Nicht jede Mission bietet nur eine simple Verfolgungsjagd: So gilt es unter anderem, einen Fahrgast durch gewagte Manöver gehörig einzuschüchtern (eine spezielle Anzeige gibt Auskunft über dessen Gemütszustand) oder die schwangere Frau eines befreundeten Gangsters schleunigst ins Krankenhaus zu bringen - und dies möglichst ohne unnötig für Aufsehen zu sorgen. Hat man eine Mission erfolgreich abgeschlossen, so überrascht Driver darüber hinaus noch durch ein weiteres interessantes Feature. Wer sich nochmals an seinen kleinkriminellen Leistungen ergötzen will, kann im Replay selbst zum Kameramann werden. Ihr plaziert Eure Kamera wunschgemäß an den Knotenpunkten des Geschehens - je nach gewählter Einstellung kann man sich so einen schicken



Volle Breitseite: Wer den zu verfolgenden Wagen derart gut in Position bekommt, hat schon fast gewonnen. Der gleich folgende Crash setzt den Gangster außer Gefecht

Film zusammenschneiden und diesen anschließend auf Memory Card verewigen. Zudem will man bis zum Release im Mai noch weitere Features integrieren: In der fertigen Version habt Ihr die Auswahl aus immerhin 12 Fahrzeugen, dazu kommen noch einige Rendersequenzen, die den Handlungsfaden weiterspinnen werden. Außerdem konnte GT Interactive für die Lokalisierung niemand geringeres als die Synchronstimme von Tom Cruise gewinnen.

▼ facts

Genre:	Gangster Action
Spieler:	1
Hersteller:	GT Interactive
Entwickler:	Reflections
Testmuster:	GT Interactive
Veröffentlichung:	Mai

PROJECT SDR





Die Rundenzeiten sind hier wie beim Miyamoto-Vorbild angenehm kurz, teilweise unter 20 Sekunden

Götz Schmiedehausen

Wenn das bloße Abkupfern einer Erfolgsmixtur der Schlüssel zum Erfolg wäre, hätte nach dem Erscheinen von „Super Mario Kart" (SNES) im Jahr 1993 eine Welle hochklassiger Kartspiele den Markt überschwemmen müssen. Doch nichts dergleichen ist passiert. UBIs „Street Racer" oder Nintendos N64-Nachfolger „Mario Kart 64" konnten dem Vorbild nicht das Getriebeöl reichen. Die geniale Digitalsteuerung mit Drift- und Gegendrift-Dynamik bleibt bis heute ein unerreichter Meilenstein der Rennspielgeschichte. Bis heute...

Anfang 1999 wurden wir nach London eingeladen, um ein weiteres Kart-Spiel, diesmal für die PlayStation, kennenzulernen. „Project SDR" aus der Werkstatt der irischen Programmierkünstler Funcom, befindet sich schon seit knapp zwei Jahren in der Mache und soll endlich an den Funracer-Spielspaß anschließen, den wir seit SNES-Zeiten nie wieder erleben durften. In einem knallbunten Cartoon-Universum tummeln sich sechs Comic-Charaktere (nach diversen Cup-Siegen kommen noch drei hinzu) und haben bedingt durch ihr Gewicht und die Motorisierung der Karts verschiedene Fahrwerte. Kleine Fahrer beschleunigen blitzartig, haben keine allzu hohe Endgeschwindigkeit, lassen sich allerdings auch vom weniger geübten Piloten wie an der Schnur gezogen um Haarnadelkurven manövrieren. Massigere Charaktere weisen ausgeglichene Werte auf, während die Schwergewichte zwar nur langsam aus den Startlöchern kommen, dann aber sehr hohe Spitzengeschwindigkeiten erreichen können, vorausgesetzt, sie stoßen nicht irgendwo an. Die Vehikel bestehen nur aus vier frei schwebenden Rädern, einem Auspuff und der Andeutung eines Kopf/Körper-Konstrukts ohne Arme und Beine, jedoch mit Füßen und Händen ausgestattet, man könnte sagen, in bester Rayman-Tradition. Die 12 Strecken sind in vier Thematiken eingepaßt (Küstenstrecke, Rennstadion, Vulkaninsel und Stadtstrecke) und strotzen nur so vor detaillierter Hintergrundgrafik, die sich übrigens ohne nennenswerte Aufbauschwierigkeiten und rasend schnell ins Bild schiebt.


Rayman war wohl Inspiration für das außergewöhnliche Körperdesign der Rennfahrer

Super PlayStation Kart

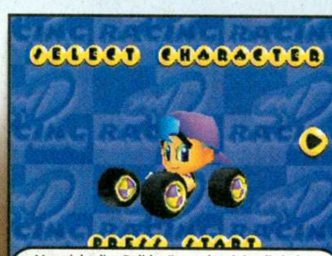
Producer Pádraig Crowley entschuldigt sich für das Klischee, daß er gleich gebrauchen wird, doch Project SDR soll das beste, spielbarste und ansprechendste Rennspiel der PlayStation-Geschichte werden. Funcom, die mit dem Motocross-Spiel D.I.R.T.



Die Extras werden, solange Ihr sie nicht benutzt habt, neben dem Fahrer angezeigt

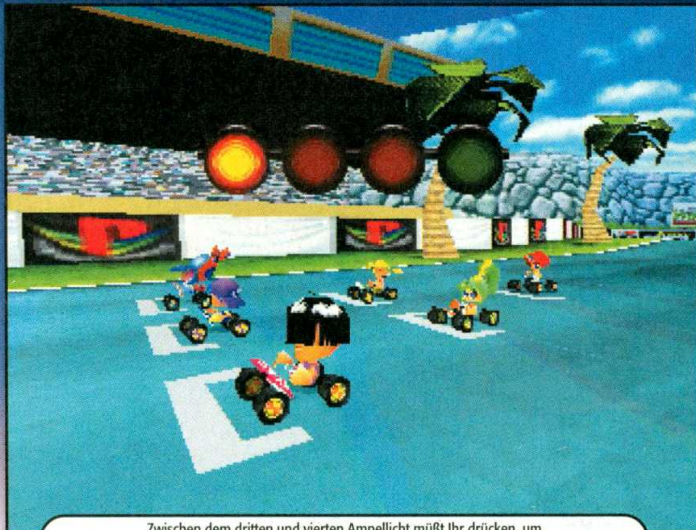


Die Strecken sind mit allerlei Verzierungen ausgeschmückt, das Riesenrad darf da auch nicht fehlen



Man sieht die „Boliden" nur als minimalistisches Konstrukt aus Fahrerkörper und Rädern





Zwischen dem dritten und vierten Ampellicht müßt Ihr drücken, um einen Schnellstart hinzulegen



Eine abgefeuerte Homing-Missile sucht sich, wenn es sein muß, Ihr Opfer quer über die gesamte Rennbahn

ein weiteres heißes Eisen im 32-Bit-Feuer haben, nehmen sich einiges vor. Ihr PSX-Debüt „Caspar" zum gleichnamigen Kinofilm war nämlich ungefähr so spannend wie ein Abend bei 3sat. Bei Project SDR wollen sie um jeden Preis auch nur ansatzweises stereotypes Leveldesign vermeiden, deshalb benutzen die Iren für die verschiedenen Tracks keinen Streckeneditor. Anstelle ein wenig Zeit zu sparen, wird jeder Track als ein eigenständiges Element unabhängig von den anderen Kursen entwickelt. Nachdem man den Verlauf festgelegt hat, werden die Pisten immer und immer wieder durchfahren, um sie optimal mit dem Fahrverhalten der Vehikel zu kombinieren. Es sind die Kleinigkeiten, so der Produzent, die aus einem guten Gameplay etwas Einmaliges machen. Man muß die Waage zwischen Anspruch und Frustrationselementen einpendeln können, da kommt man schon einmal auf über 1000 Teststunden pro Strecke. Der Vorteil für Funcom an der Programmierung von „Project SDR" gegenüber anderen Rennspielen ist, daß man einen Fun-Racer kreiert, der nicht den Gesetzen der Fahrphysik eines realistischen Vorbildes nachempfunden werden muß. Dadurch hat man einige Freiheiten, die die Programmierer von „Gran Turismo" sicher nicht hatten. Während seit Jahren jeder Rennspiele-Hersteller manisch Sportwagen analysiert und in unzählige Formel 1-, Rally- oder Arcade-Racer eingepaßt hat, nur um dann festzustellen, daß man ohne Lenkrad oder wenigstens neGcon nur noch eine Ahnung der Vorarbeit nachvollziehen kann, setzten sich die irischen Programmierer von „Project SDR" hin, und dachten scheinbar da weiter, wo Miyamoto bei „Super Mario Kart" seinerzeit aufgehört hat.



Sieht man an dem Fahrer links vorbei in den Hintergrund, bekommt man eine Ahnung davon, wie gut die Grafikengine ist



It's a Sony! Der riesige Videobildschirm im Hintergrund überträgt das Geschehen für die virtuellen Massen

Ein Leben im Drift

Bei vielen der „Videospiel-Veteranen", die im Auftrag ihrer Publikationen im Sony-Hauptquartier in London weilten, zeigten sich mit zunehmendem Spielen der noch relativ frühen „Project SDR"-Versionen seltsame Verhaltensmuster: Der Blick wurde verklärt, ein leichtes Grinsen umspielte die Mundwinkel und es herrschte stilles Einvernehmen: Die Jungs sind nah dran an einer Sensation. Seit sechs Jahren stümpert die Zunft an einem 32- oder 64-Bit-Pendant zum vielleicht großartigsten Fun-Racer aller Zeiten, nun scheint endlich jemand die Zauberformel entschlüsselt zu haben. Auch in puncto Extra-Waffen ließ man sich auf keine Experimente ein. Es gibt Homing Missiles (rote Panzer) und normale Missiles (grüne Panzer), Glibbermasse zum Ausrutschen (Banane), Unsichtbarkeit mit dem Nebeneffekt, daß man dem Gegner das Item klaut (Geist), Turbo-Funktion und viele andere Extras, die man in dieser Kombination gut kennt. Die frühe Version, die wir sahen, war noch nicht perfekt. Die Wagen schienen noch ein wenig unausbalanciert und brachen oft beim Driften aus. In einer Frage-/ Antwort-Runde hatten wir sogar die Möglichkeit, aktiv an Verbesserungsvorschlägen zu arbeiten, damit die extrem nervigen Kleinigkeiten, daß man bei „Super Mario Kart" bspw. im Time Trail nicht in der höchsten Kubikzentimeter-Klasse fahren konnte, vermieden werden konnten.

Bis das Spiel im Sommer erscheint, wird hoffentlich noch die ein oder andere Version in der Redaktion auflaufen, wir werden Euch weiterhin informieren, ob „Project SDR" die Erwartungen, die man aufgrund der ersten Eindrücke gewonnen hat, erfüllen kann.

▼ in;former

Funcom wurde 1993 in Oslo/ Norwegen mit fünf Mitarbeitern gegründet. 1994 beschäftigte man 76 Mitarbeiter und brachte „A Dinosaur Tale" und „Daze before Christmas" für PC auf den Markt. 1995 wurde in Dublin Funcom Dublin Ltd. aufgebaut, ihr erster Titel war Pocahontas für Gameboy. 1996 brachte Funcom mit „Caspar" ihr erstes PlayStation-Produkt auf den Markt, welches von Interplay veröfentlicht wurde. Seit 1997 konzentrierte man sich hauptsächlich auf den Online-Gaming-Sektor, bis 1999 die PlayStation-Spiele „D.I.R.T.", „The Longest Journey", „Steel Rebellion", „Anarchy" und „Rocket Racer" angekündigt wurden.

▼ facts

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Hersteller:	Sony C.E.
Entwickler:	Funcom
Testmuster:	Sony C.E.
Veröffentlichung:	2. Quartal

Tonic Trouble

Daniel Johannes – Fabian Döhla

Seltsame Gestalten: Nach dem Tonic-Genuß dreht die Bevölkerung durch - hütet Euch vor grimmigen Metzgerburschen

Riesig: Im Vergleich zur Videospiel-Sphinx wirkt Ed geradezu winzig



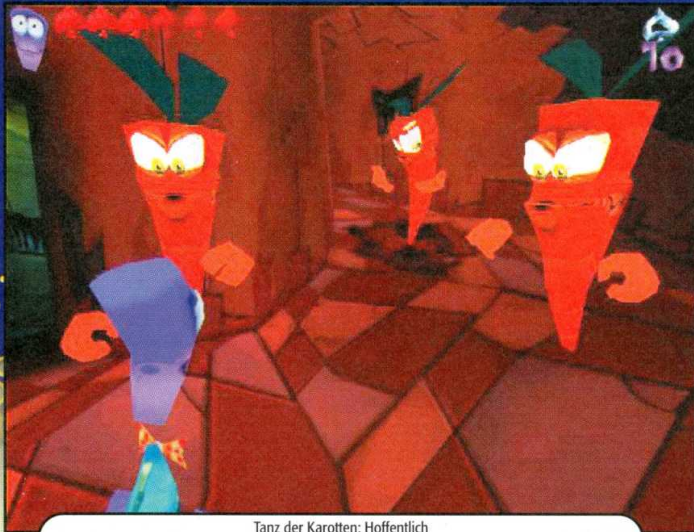
Aufwendig: Die Spiegelungen auf der Eisfläche fordern die Rechenpower Eurer Konsole

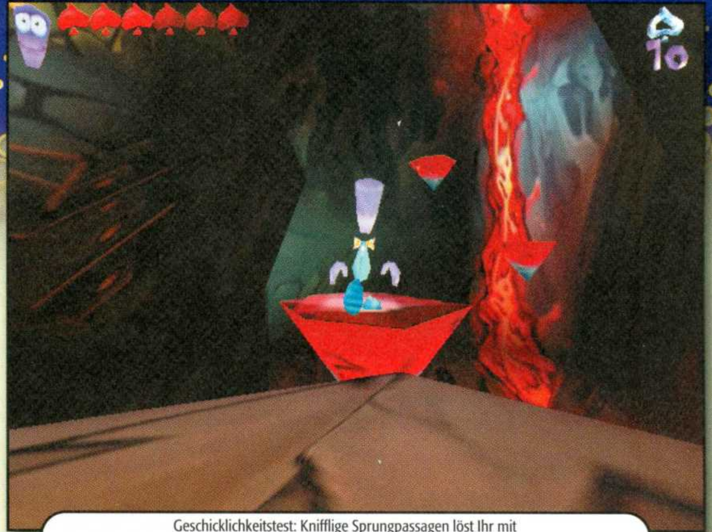
Videospiele mal anders: Kein waffenstrotzender Hauptdarsteller, keine Cyber-Wummen und keine Spur von roher Gewalt - Ed ist genau das Gegenteil des typischen Konsolen-Kabaleros. Ein tollpatschiger Außerirdischer, der als Aushilfskraft auf einem Sternenkreuzer arbeitet.

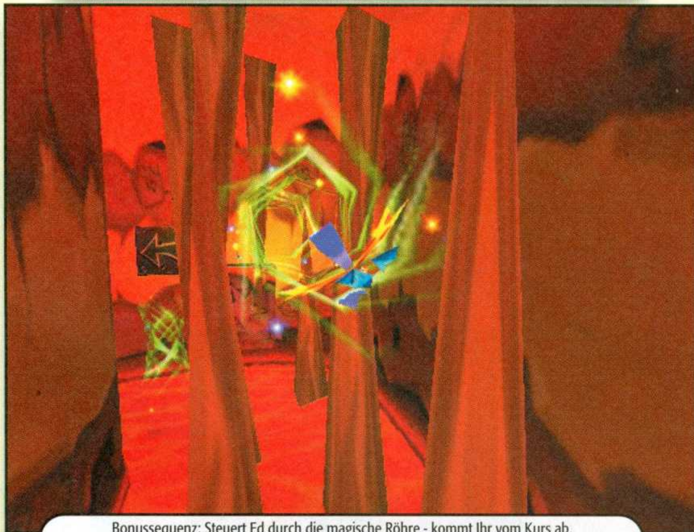
Seine unglaubliche Schusseligkeit stellt den Kernpunkt der wahnwitzigen Story dar. Während sich der Hauptdarsteller in seiner kurzen Mittagspause ein leckeres Tonic-Water genehmigt, passiert ihm eines seiner tagtäglichen Mißgeschicke: Schwups - und schon verteilt sich das Getränk im schwerelosen Raum. Was harmlos klingt, hat fatale Folgen: Das stark berauschende Gebräu dringt bis zu unserem Heimatplaneten vor - innerhalb kürzester Zeit ist Mutter Erde mit einem feinen Tonic-Film überzogen. Die Bevölkerung dreht durch - und zu allem Überfluß nimmt sie die abnormsten Formen an. Eure Aufgabenstellung ist klar: Helft Ed bei der Wiederherstellung von Recht und Ordnung, indem Ihr den außerirdischen „Kampfstoff" wieder entsorgt. Die Tonic-Dose ist aber mittlerweile in den Klauen des diabolischen Grogh gelandet - mit Hilfe des extraterrestrischen Behältnisses will der fiese Höllenfürst die Herrschaft über den Planeten erlangen. Gebt dem „Tonic Trouble" keine Chance!

Tonic Avenger

Bei Betrachten des ungeschickten Helden fällt sofort die große Ähnlichkeit zu UBI-Soft-Maskottchen Rayman auf: Auch der außerirdische Tunichtgut aus „Tonic Trouble" macht einen etwas unzusammenhängenden Eindruck - Hände und Füße schweben lose in der Luft. Überhaupt lassen sich Ähnlichkeiten nicht leugnen. So ist der typische Humor der Franzosen auch in „Tonic Trouble" erkennbar: Ihr trefft auf Eurer abenteuerlichen Reise schräge Geger wie tanzende Karotten oder Killer-Tomaten - die komplette Gemüse-Theke gibt sich ein Stelldichein. Auch die Bonus-Gegenstände sind dem Vegetarier-Buffet entsprungen: Nach dem Genuß der kulinarischen Gimmicks erlebt Ihr eine Hulk-ähnliche Verwand-


Tanz der Karotten: Hoffentlich ist Ed Vegetarier!


Geschicklichkeitstest: Knifflige Sprungpassagen löst Ihr mit der nötigen Konzentration


Bonussequenz: Steuert Ed durch die magische Röhre - kommt Ihr vom Kurs ab, fällt die Belohnung schmäler aus


Ed goes „Pilotwings": Mit den Flügeln erkundet Ihr weitläufige Levelpassagen

lung, schwebt mit ein Paar Flügeln durch die Luft oder bekommt ein schlichtes Extraleben.

Eure Rettungsversuche verschlagen Euch in zehn unterschiedliche Szenarien: Mal durchstöbert Ihr geheimnisvolle Tempel, ein anderes Mal tapst Ihr vorsichtig durch dunkle Pyramidengänge oder schlittert über spiegelglatte Eisflächen.

Auch auf die nötige Spieltiefe wurde geachtet: Im Laufe der Tonic-Tour trefft Ihr auf allerlei Cartoon-Charaktere. Die stehen Euch entweder mit Rat und Tat zur Seite oder erläutern in harschem Ton die nächste Aufgabe - nur, wenn Ihr die Forderungen brav erfüllt, geht's zur Belohnung ab in die nächste Stage. Der Jump'n Run-Part rückt dabei in den Hintergrund. Aufgrund der eingängigen Steuerung könnt Ihr Euch ganz auf die Problemstellung konzentrieren. Laut Spieldesigner Pierre Clément legte man großen Wert auf Ausgewogenheit: „Nichts gegen indizierte Spiele wie id's Ego-Shooter - doch bei diesen Produkten geht es hauptsächlich ums Töten.. Wir hingegen möchten Puzzles, die den Spieler zum Nachdenken anregen". In Frankreich hat man sich viel vorgenommen: Die Entwickler versprechen eine Spieltiefe in Mario-und Banjo-Dimensionen.

Habt Ihr mit dem Nintendo-Klempner und Rares Honigschlecker spaßige Stunden verlebt? Dann ist das Tonic Trouble-Universum genau der richtige Tummelplatz für Euch - Marionetten-Glieder hin oder her.

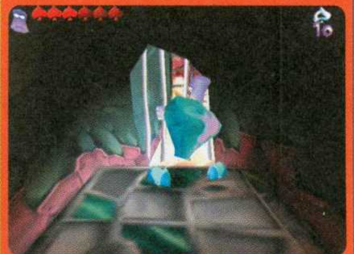

Auf den Spuren von Indiana Jones : Ed hat einen mystischen Tempel entdeckt

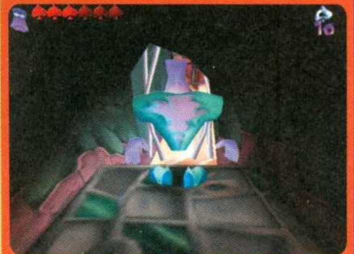


Gutes Spiel - gute Tat?

Schöne Geste: In den Vereinigten Staaten arbeitet UBI Soft eng mit Newman Own zusammen - einer Hilfsorganisation, die von Schauspieler Paul Newman („Die Katze auf dem heißen Blechdach") gegründet wurde. Im Laufe des Spiels trefft Ihr immer wieder auf das Newman-Own-Logo - meist auf duftenden Popcorn-Bechern. Konsumiert Ed den gerösteten Mais, hat das starke Auswirkungen auf seinen Gemütszustand. Wie Zivil-Hulk Bruce Banner verwandelt sich das kantige Kerlchen in Super Ed. Nutzt den Moment und wirbelt unverwundbar über den Screen, oder erreicht Passagen, die Euch ohne den Energie-Boost verschlossen bleiben.


Dem Automaten kann Ed nicht widerstehen...

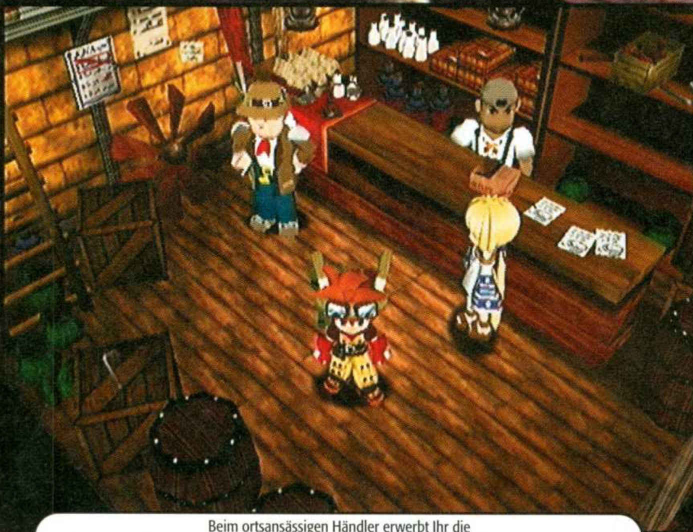

...und verwandelt sich dank Popcorn-Power in Super Ed!


Der Weg ist frei - das Abenteuer geht weiter!

facts

Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Hersteller:	UBI Soft
Entwickler:	UBI Soft
Testmuster:	UBI Soft
Veröffentlichung:	Ende Mai

神機世界 Evolution エヴォリューション


Beim ortsansässigen Händler erwerbt Ihr die üblichen Waffen und Rüstungen


Ihr dürft jederzeit selbst bestimmen, aus welcher Perspektive Ihr das Spielgeschehen betrachten wollt

Daniel Johannes

Rollenspiel-Freaks können sich freuen: Mit Evolution präsentiert uns Sting den ersten Genre-Vertreter für den Dreamcast. Das Render-Intro stimmt Euch schon bestens auf das bevorstehende Abenteuer ein:



Sprachkenntnisse vorausgesetzt: Mit den Dorfbewohnern führt Ihr unterhaltsame Dialoge


Vogelgranate auf 1 Uhr! Der dicke Piepmatz stürzt sich mit ganzer Wucht auf Euch


Hineingetappt! Die Dungeons sind von Fallen übersät

Zwei der Hauptfiguren stehen auf der Spitze eines ehrfurchtgebietenden Turmes, und sind im Begriff, eine mysteriöse Kugel aus ihrer Halterung zu entfernen. Kaum hat der unvorsichtige Held das Juwel von seinem ursprünglichen Platz entfernt, droht das riesige Bauwerk in sich zusammenzustürzen - Fluchtmöglichkeiten gibt es kaum. Wie es sich für einen waschechten Abenteurer gehört, hat der zottelhaarige Jungspund aber ein nicht zu verachtendes As im Ärmel: Aus seinem Rucksack läßt sich nämlich blitzschnell eine mechanische Hand ausfahren. Mit deren Hilfe gelangt es dem dynamischen Duo schließlich doch noch, sich von dem kollabierenden Gebäude abzuseilen und sich in Sicherheit zu bringen. Kaum auf dem sicheren Waldboden angelangt, können die beiden beobachten, wie sich der gerade noch altertümliche Turm in ein futuristisch anmutendes Radioteleskop verwandelt - inklusive anschließendem Laserschuß ins All. Was dieses wunderliche Ereignis zu bedeuten hat, wissen die Render-Charaktere zu diesem Zeitpunkt ebensowenig wie der staunende Spieler.



Evolution statt Isolation

Zeit, Euch die vermeintlichen Hauptfiguren näher vorzustellen: Der jugendliche Anime-Protagonist mit der RPG-üblichen Punkfrisur hört auf den martialisch klingenden Namen Mag Launcher. Sein weiblicher Counterpart Linear Cannon fällt weniger durch ein abgefahrenes Outfit oder ungewöhnliches Haardesign auf, als vielmehr durch ihre bezaubernde Schönheit. Gleich nachdem Ihr das Spiel gestartet habt, wird es actionreich: Bevor Ihr durch märchenhafte Landschaften marschieren dürft, müßt Ihr eine Kampfsequenz bewältigen. Zur Attacke stehen Euch dabei die üblichen Optionen zur Verfügung: Kann der Angriff mit der Standardwaffe nicht gerade durch hohe Durchschlagskraft überzeugen, so hinterläßt ein saftiger Zauberspruch schon wesentlich mehr Eindruck bei den Gegnern. Die sind in erster Linie dem Tierreich entliehen und greifen auch auf diese Weise an: Ob knurrende Wölfe mit ihren Reißzähnen zubeißen oder eklige Spinnen ihr tödliches Gift in alle Himmelsrich-


Mit dem schwerfällig wirkenden Doppeldecker erkundet Ihr die Welt



Kollege Döhlas Auspuff läßt grüßen: Die Rußattacke dieses Endgegners schränkt das Sichtfeld Eurer Party stark ein



Küssen verboten! Wer unanständig ist, bekommt mit der Bratpfanne eins auf die wulstigen Lippen


Psychedelisch: Wohin wird Euch das mysteriöse Dimensionstor wohl bringen?

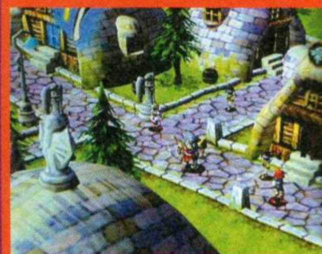
tungen verspritzen - auf Eurem Hit-Point-Konto werden deutliche Spuren hinterlassen. Doch Angriff ist nach wie vor die beste Verteidigung: Während Euer Struwelpeter bei den Feinden mit der bereits erwähnten Robo-Faust für Kopfschmerzen sorgt, verläßt sich die zarte Blondine auf ihr Kücheninventar - die häusliche Bratpfanne wird kurzerhand zum Schlagwerkzeug umfunktioniert. Neu im Kampfsystem ist die Möglichkeit, sich um ein Feld nach vorne oder hinten zu bewegen: Steht Ihr dichter an den Monstern, erhöht sich der Schaden, den Ihr mit einem Angriff verursacht. Habt Ihr die erste Schlacht heil überstanden, findet Ihr Euch in einem Dorf wieder. Hier gewöhnt Ihr Euch zunächst an die intuitive Steuerung und führt mit den Einwohnern den üblichen Smalltalk. Auf diese Weise werden sowohl Informationen für die spätere Reise eingeholt als auch die Hintergrundstory näher beleuchtet. Außerdem könnt Ihr in diversen Läden die obligatorischen Items, Waffen und Rüstungen einkaufen. Einen besonderen Stellenwert nimmt aber das örtliche Job-Center der „Society" ein: Hier erhalten die Abenteurer ihre nächsten Aufträge. Diese bestehen zum Großteil darin, den gesamten Kontinent nach alten Ruinen abzusuchen und die düsteren Bauten anschließend zu erforschen - wertvolle Schätze warten darauf, den Besitzer zu wechseln. Das besondere an Evolution ist aber, daß sämtliche Dungeons bei Betreten zufallsgeneriert werden - kein Labyrinth sieht also bei einem erneuten Besuch noch so aus, wie beim ersten Mal. Zur Überquerung der Weltkarte dient ein Flugzeug, das auf einem Rollfeld vor der Stadt auf seinen Einsatz wartet. Bevor Ihr Euch jedoch in schäbige Bauwerke und unheimliche Kerker begebt, solltet Ihr Eure Party im Dorf um ein Mitglied verstärken. Zur Ergänzung der Gruppe stehen Euch drei Dorfbewohner zur Auswahl: Gre Nade, der treue Butler des Helden, stellt dank seines hohen Alters und seinem großen Erfahrungshorizont eine Bereicherung für die Truppe dar, während die rothaarige Pepper Box männliche Partymitglieder mit ihrem aufreizenden Erscheinungsbild betört. Der kleine Chain Gun hingegen kann, obgleich er der jüngste im Team ist, mit seiner überdimensionalen Klinge beeindrucken - ein praktischer Mecha-Rucksack verwahrt das Schlachtinstrument sicher am Rücken des agilen Winzlings.

Der grafische Garten Eden

Mit Evolution zeigt Sting eindruksvoll auf, welche Fähigkeiten Segas Wunderkiste hat: Die gesamte Spielumgebung wird in einem schicken Polygongewand präsentiert, das zu jeder Sekunde atemberaubend wirkt. Ihr marschiert durch ultraflüssige 3D-Landschaften, schwenkt die imaginäre Kamera beliebig nach links oder rechts und erfreut Euch an der überaus scharfen und pixelfreien Optik. Spätestens nach der ersten Kampfsequenz werden auch die größten Dreamcast-Skeptiker von der genialen Performance überzeugt. Egal welche Aktionen Ihr im Kampf ausführt, die Kamera ist stets zur Stelle und fängt das Geschehen aus dem besten Winkel ein. Nach Kompromissen sucht man vergeblich: Es schieben sich weder Texturen übereinander, noch müssen Einbußen in Bezug auf die Detailtiefe der Charaktere in Kauf genommen werden. Die Mimik und Animation sowohl der kulleräugigen Party als auch der Anime-Gegner sind ein grafischer Hochgenuß und in höchstem Maße ansprechend. Zwar kann man hinsichtlich der optischen Brillanz in Lobeshymnen ausbrechen, über die spielerische Qualität läßt sich aber bislang kaum etwas aussagen. Dank japanischer Texte bleibt die Story weitestgehend auf der Strecke - auch das Klicken durch umfangreiche Menüs gestaltet sich wegen der Sprachbarriere alles andere als einfach. Somit bleibt nur zu hoffen, daß sich Sega entscheidet, den hoffnungsvollen Titel zusammen mit dem Europa-Launch des Dreamcast auch hierzulande in einer anständig eingedeutschten Version zu veröffentlichen.

Kommende Dreamcast-RPGs


Climax Landers
(Entwickler: Climax, Erscheinungstermin: März)


Grandia 2
(Entwickler: GameArts, Erscheinungstermin: 1999)

facts

Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sting / ESP
Testmuster:	ArJay Games
Veröffentlichung:	JP-Import

SENGOKU 戦国 TURB


Liegengelassene Gegenstände solltet Ihr grundsätzlich aufsammeln



Die japanoiden Charaktere erinnern in ihrem Design stark an Playmobil-Figuren

Daniel Johannes

Seid Ihr auf der Suche nach einem total abgefahrenen Spiel? Wolltet Ihr Euch schon immer einmal mit einem japanischen Titel beschäftigen, mit dem der Durchschnitts-Europäer überhaupt nichts anfangen kann? Dann liegt Ihr bei „Sengoku Turb" goldrichtig!

Ganz im Zuge von Lara Croft schlüpft Ihr auch in NEC's Action-Adventure in die Haut einer weiblichen Hauptfigur: Jino-chan, die ebenso hübsche wie kaltblütige Protagonistin verdient sich ihren Lebensunterhalt als intergalaktische Kopfgeldjägerin. Daß dieser Job alles andere als ungefährlich ist, zeigt sich bereits im Intro: Bei dem Versuch, ihren Erzrivalen Doppa samt seines knuddeligen Heimatplanetoiden in die Luft zu sprengen, bringt sich die tapfere Heldin selbst in eine brenzlige Situation - nur mit knapper Not gelingt ihr die Flucht aus dem flammenden Inferno. Durch die heftige Explosion werdet Ihr ins All hinausgeschleudert und findet Euch schließlich auf einem fremden Planeten wieder - eine auf den ersten Blick recht friedliche Welt. Doch der Schein trügt: Die knuffigen Einwohner führen selbst gerade einen verheerenden Krieg. Vor allem die schwächere, weil zahlenmäßig unterlegene, Partei leidet unter dem Konflikt - Grund genug für Jino-chan, ihre Hilfe anzubieten. Dank ihrer Kampferfahrung als Kopfgeldjäger besitzt Euer blondes Konterfei herausragende Führungsqualitäten: Eure Aufgabe ist es, die unerfahrene Armee zum Sieg zu führen. Nebenbei erfahrt Ihr mit der Zeit immer mehr über die Vergangenheit der geheimnisvollen Kämpferin - Japanischkenntnisse vorausgesetzt.

Sengoku urgh!

Klingt die Hintergrundstory soweit noch einigermaßen normal und althergebracht, erleidet der Otto-Normal-Spieler spätestens bei Betrachten der kunterbunten wie abstrakten Grafiken einen Kulturschock. Zunächst glaubt man, eine frühe Umsetzung des UBI Soft-Lizenztitels „Hype - The Time Quest" (N64) vor sich zu haben: Zuckersüße Anime-Figuren im Playmobil-Look und Knuddel-Aliens geben sich ein fröhliches Stelldichein. Doch handelt es sich bei den eigenwillig designten Charakteren keinesfalls um digitalisierte Playmobil-Männchen - obgleich die kleinen Kerlchen stark an das berühmte Plastikspielzeug erinnern. Zu der befremdlichen Optik fügt sich noch eine überaus quietschige Dudelmusik an - westliche Importfans, die derartige 4/4-Takt-Querelen nicht gewohnt sind, sollten ihre Ohren deshalb vorsorglich mit entsprechenden Schutzvorrichtungen ausstaffieren. An dem stark japanophilen Charakter von Sengoku Turb ändert sich auch im eigentlichen Spiel nichts: Mit der langbeinigen Space-Amazone stapft Ihr durch triste 3D-Landschaften und wundert Euch über schlichte Texturierungen sowie unförmige Polygon-Bauten. Die drei Kameraperspektiven bieten dabei leider auch keine gute Übersicht - vor allem im Kampf kann Euch dieses Manko oftmals zum Verhängnis werden. Während Ihr vergeblich versucht, die wild herumwuselnden Gegner mit dem Schwert zu erledigen, erwischt es Eure Kompagnons derweil irgendwo außerhalb Eures Sichtfeldes - die tapferen Kollegen vor den Angreifern zu verteidigen wird somit zur Glückssache. Verluste in den eigenen Reihen werden zudem mit Hit-Points-Abzug bestraft: Stirbt ein Soldat Eurer Armee, wird Euer Energievorrat geschmälert. So seht Ihr den Game Over-Bildschirm öfter als Euch lieb sein kann. Schafft Ihr es dennoch, alle Feinde eines Areals niederzustrecken, gilt das Gebiet als gesäubert - Ihr dürft dann über eine Globuskarte das nächste Level anwählen. Besiegte Gegner lösen sich in Luft auf und hinterlassen meist eine stärkere Waffe oder robustere Rüstungen. Vor dem Betreten neuer Schauplätze dürft Ihr Euch ab und an nette Zwischensequenzen ansehen: In den kleinen Echtzeitfilmchen wird dann kurz das Problem erläutert. Zwar ist Sengoku Turb auch für Nicht-Japaner spielbar, doch bleibt die Story dabei völlig auf der Strecke. Abgesehen davon werden nur Hardcore-Zocker Gefallen an dem Japano-Adventure finden - ehe wir uns eine endgültige Meinung bilden, warten wir aber auf eine englischsprachige Version.


Im Eifer des Gefechts dürft Ihr nicht vergessen, Eure kleinen Soldaten zu beschützen


In den Echtzeit-Zwischensequenzen wird die Story weitererzählt

facts

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Hersteller:	NEC
Entwickler:	A. A. A.
Testmuster:	ArJay Games
Veröffentlichung:	JP-Import

MOUSE....



Unverbindl. Preisempf. 29,95 DM

RGB KABEL PRO

World of play station

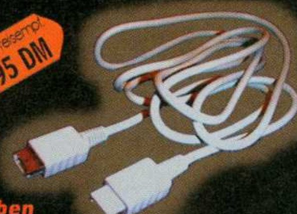
Verarbeitung: Sehr Gut



Unverbindl. Preisempf. 19,95 DM

LINK KABEL

Unverbindl. Preisempf. 14,95 DM



* Erhältlich in verschiedenen Farben

MEMORY CARDS....setzen Sie alles auf eine Karte

12/98 NEXT Level

XL-Wertung: Exzellent

Während unseres mehrwöchigen Tests
ab es keine Schwierigkeiten beim Abspeichern
nd Laden von Daten"

Memory Card mit 120 bis 1080 Blocks
Led Display
Formschönes Design
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

120 Block — Unverbindl. Preisempf. 39,95 DM
360 Block — Unverbindl. Preisempf. 59,95 DM
1080 Block — Unverbindl. Preisempf. 79,95 DM



12/98 World of play station

Gesamturteil: Sehr Gut

"Die Karten haben ihre sichere Funktionsweise mit den neuesten Spielen mit Bravour bestanden"



Unverbindl. Preisempf. 29,95 DM



Unverbindl. Preisempf. 39,95 DM

12/98 World of play station

"Die Verarbeitung des kleinen Moduls ist vorbildlich und der Preis ok"

30 - 60 Block Memory Card
mit physikalischem Speicher
Keine Kompression
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
auch im Transparent Look erhältlich

12/98 World of play station

"Da die Karte nur ca. 10 DM teurer als das Original ist, dafür aber die vierfache Speichergröße bietet, könnt Ihr bedenkenlos zugreifen"

DOUBLE SHOCK .... Get More Color !









MEGA FUN 12/98
Verarbeitung: Gut
Gesamturteil: Gut

PlayStation GAMES
Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut

VIDEO GAMES 1/99
Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut

Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
Transparent Look
Zielgenaues Steuern
2 Motoren Technik

Unverbindl. Preisempf. 39,95 DM

REMOTE STATION....



Unverbindl. Preisempf. 79,95 DM

Neu im Programm: Die Alternative zu allen Infrarot Pads .... Multifunktionale Infrarot Schnittstelle (kompatibel zu allen gängigen Steuereinheiten). Reichweite 5-6 Meter.

"Im Praxistest arbeitete die "Station" tadellos auch bei schnellen Action- und Rennspielen konnten wir keine merkliche Zeitverzögerung feststellen"

2/99 MAN!AC

1/99 VIDEO GAMES

"Damit ist erstmals eine volle Bewegungsfreiheit gewährleistet, da die Übertragung stets einwandfrei funktioniert - eine tolle Sache !"

Verarbeitung: Gut
Gesamturteil: Sehr Gut

SUNFLEX

www.GetMoreSun.com



SUNSTORES

Bestell Service 02352/953350

GAME SHOP	GAME COMPANY	EUROGAMES	GAME TOP	L.O.C.
Jussow Str. 3	Ackerstr. 34	Altfriedstr. 1	Pleiser Dreieck 189	In den Breitwiesen 4
34125 Kassel	40233 Düsseldorf	44369 Dortmund	53757 St. Augustin	69168 Wiesloch

Sie möchten einen Sunstore eröffnen ? Rufen Sie uns an 02352/953281

GAME TOWN	GAME STREET
Kapuziener Str. 25 A	Christoph Str. 28
80337 München	86956 Schongau

Händleranfragen erwünscht: Fax 02352/953280

Exclusiv Vertrieb durch Sunflex Tel: 02352/953350 Fax: 02352/953349

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP



Mit Vollgas durch die Savanne: Auf den drei „Desert"-Strecken kommen Slide-Meister voll auf ihre Kosten.



Frontal gegen den Sturm: Im „Mountains"-Szenario geratet Ihr in ein Unwetter. Vorsicht: Nässe!



Schlamm, Morast und Wolkenbruch: Eigentlich kein Wetter für eine Spazierfahrt.



Bei der Fahrt über die „Isle"-Strecken passiert Ihr die Ruinen einer alten Festungsanlage.

Robert Bannert

Drei Jahre nach dem Spielhallen-Debüt ist es soweit: Die zweite Spielhallen -Rally von AM3 ist bereit für den Heim-Parcours. „Sega Rally 2" braust der Konkurrenz mit Hi-Res-Optik und überlegenem Fahrgefühl davon.

Arcade-Feeling für zuhause?

Für Konsolen-Spieler bislang noch ein Traum: Hochauflösende Streckenoptik, realitätsnahe Übersetzung und Texturenvielfalt, wie man sie bislang nur aus der Spielhalle kennt.

Zeit für Segas Automaten-Referenz, jetzt auch unter dem heimischen TV-Schirm aufzudrehen: Was mit Automaten-Hits wie „Daytona" USA vor rund vier Jahren begann, gipfelte in der Entwicklung von „Sega Rally 2".

Mehr Strecken, mehr Optik und mehr Spiel als im berühmten Vorgänger? Leider weit gefehlt. Spielerisch wie technisch war „Sega Rally 2" in der Spielhalle kein Quantensprung. Dafür versöhnt die Dreamcast-Umsetzung umso mehr: Auf Segas 32-Bit-Flaggschiff Saturn war eine Eins-zu-Eins-Umsetzung nicht realisierbar, mit „Sega Rally 2" kommt die versprochene Spielhallenqualität endlich nach hause. Wie die erste Schlammschlacht von Nippon-Entwickler AM3 setzt der Arcade-Racer vor allem auf wirklichkeitsnahe Fahr-Physik: Profis mit Querfeldein-Erfahrung sprechen im Zusammenhang von korrekter Übersetzung, Bodenhaftung und Aquaplaning





Blilndflug durch die Riviera: Bei Nacht müßt Ihr Euch auf Eure Strecken-Kenntnis, Scheinwerferkegel und die Tips Eures Beifahrers verlassen.



mit 150 Sachen durch die Kurve: Ihr passiert ein spanisches Dorf - bei Nacht. Leider ist die Strecke nur mäßig ausgeleuchtet. Also: Geschwindigkeit drosseln!

- Ausdrücke aus dem alltäglichen Sprachgebrauch eines Automobil-Freaks.

Aber egal ob Simulations-Overkill oder Action-Raserei - allein der Spielspaß zählt. Und der stimmt bei Segas Vorzeige-Silberling allemal: „Sega Rally 2" hält auf dem Dreamcast, was mit „Daytona" bereits für den Saturn versprochen wurde - eine hochgetunte Spielhallenumsetzung mit allen Schikanen. Der Nippon-Release vor einem knappen Monat bestätigt die Vermutungen: Die Verpackung besticht durch schlichtes Sega-Weiß und stilvolles Motiv, in der Hülle schlummert ein Stück Rennspiel-Geschichte.

Das jüngste Pferd aus dem Stall AM3 wird den Vorschußlorbeeren gerecht - und verwöhnt Euch darüber hinaus mit jede Menge neuen Features: Statt nur drei mageren Spielhallen-Kursen prangen gleich 16 Stück davon auf dem Datenträger - von der spanischen Riviera bis hin zum afrikanischen Hinterland. Hinzu kommen zusätzliche Boliden und Neuerungen im Options-Menü: Wer sich mit dem vorgegebenen Vehikel nicht zufrieden geben will, schraubt sich einen eigenen Wagen zusammen - oder



„Ready? Go!" Der polygonale Fahnenschwenker signalisiert den Rally-Start.



Eisberg voraus: Auf den winterlichen „Snowy"-Kursen hemmen Schneeverwehungen und Glatteis die Beschleunigung. Wer auf Kurs bleiben will, muß vorsichtig sein.



Und rauf in den nächsten Gang. Für geübte Rennfahrer klassisch: Optimale Wagenausnutzung gibt's nur per Gangschaltung. Automatik-Fahrer mit „Brems-Finger" büßen Zeit ein.

bastelt so lange an den gestellten Modellen herum, bis sein Traummobil in der dreidimensionalen Garage steht.

Kein Wunder, daß bei so viel Tuning-Wut auch der Fahrspaß nicht auf der Strecke bleibt: Euer Polygon-Auto reagiert schon auf die kleinste Veränderung, massive Modifikation von Faktoren wie Übersetzung, Drehzahl, Lenkung oder Bereifung wirkt sich gravierend bis verheerend auf das Rennen aus. Nicht umsonst beschäftigen Automobil-Konzerne in aller Welt hochbezahlte Ingenieure - und bis das jüngste Modell nicht auf Herz und Nieren überprüft wurde, läuft nicht mal ein Kotflügel vom Fließband. Resume: Automobil-Design will gelernt sein - ist aber aber auf der virtuellen Strecke bekanntlich nicht so gefährlich wie im echten Leben. Will heißen: Ihr könnt Euch erstmal tüchtig austoben und nach Herzenslust tunen. Aber seid nicht enttäuscht, falls sich das Debüt-Vehikel als Reinfall erweist: Wenn Euer Wundermobil schon in der ersten Kurve bockt und Ihr selbst die simpelste Strecke nur im Slalom nehmen könnt, wißt Ihr bescheid - Ihr habt noch einige Nächte in der Garage vor Euch. Wer auf Verfilmungen des Rennsport-Genres steht, kennt das Bild: Harte Kerle, die in zerschlissenen Overalls und mit ölverschmierten Fingern unter dem Wagen liegen - um am nächsten Morgen beim Rennen Kopf und Kragen zu riskieren.



„Haben Sie für diesen Auspuff auch eine Zulassung?" Die Funken am Auspuffrohr sind typisch - für einen Wagen in den letzten Tuning-Zügen. PS-Power hat ihren Preis.


Trotz Glätte und Slide-Performance bleibt alles stabil: Jedes Polygon bleibt standhaft.


Was für ein Spaß. Wer schon immer tüchtig Dreck machen wollte, dreht in der Kurve auf.









Kameraschwenk: Gestartet wird wie gehabt in der Ego-Perspektive. Wir empfehlen allerdings die Außenperspektive: Für eine Ego-Fahr sehen die Rally-Boliden einfach zu gut aus.

Aber entgegen Stock-Car-Fahrern und Formel-1-Bleifüßen lebt der Rally-Fahrer einigermaßen sicher: Der Beifahrer hat zu jeder Sekunde eine Karte zur Hand - und kommentiert die Fahrlage. Kurven werden mit Attributen („leicht", „mittel „ oder „schwer" für Killer-Kurven mit Hanglage) und Richtungsmarkern beschrieben, auch Streckenverjüngungen wie Brücken oder Tunnels werden vorher angesagt. Aber aufgepaßt: Euer Sidekick ist kein Hellseher - und sieht die Strecke wie Ihr zum ersten Mal. Die Autofahrer unter Euch kennen das Problem genau: Was auf der Karte steht, entspricht nicht immer der Wirklichkeit. Bei manchen Warnungen hält sich Euer Beifahrer deshalb bedeckt: Ein kurzes „maybe" (Engl. für „vielleicht") als Anhängsel zur Hinderniswarnung drückt die Unsicherheit Eures Kollegen aus - und manchmal wird aus einer vermeintlichen „Easy right"-Lage (Engl. für „leicht rechts") plötzlich eine Haarnadelkurve. Für Eure Fahrer keine le-







Tourismus auf Rädern: Im Hintergrund bewundert Ihr eine alte Ritterburg. Fahrt Ihr den Prachtbau von einer anderen Richtung an, erkennt Ihr neue Details.



Driftiger Grund: Euer Rally-Gespann heizt volle Pulle in den Sandkasten. Die transparenten Striemen an den Hinterrädern zeigen die Konsistenz des Untergrunds auf.

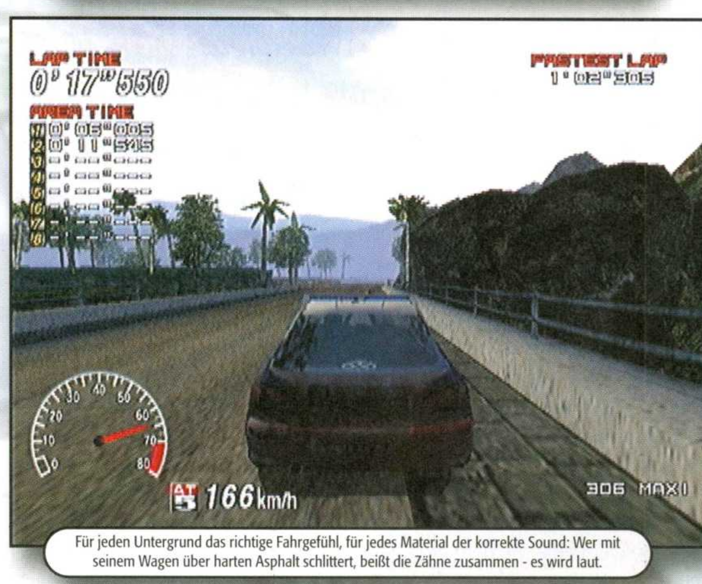
bensbedrohliche Situtation - aber für den Zeitmesser fatal. Der läuft nämlich unbarmherzig weiter - und wer's nicht rechtzeitig bis zum nächsten Checkpoint schafft, der ist raus: Weißer Bildschirm, rotes „Game Over" - Ende der Rennfahrer-Karriere.

Schleudergang

In Segas Rally-Boliden wird zwar keine Wäsche kutschiert - aber wer einmal in die Ego-Perspektive schaltet und mit 220 Sachen über einen Schlamm-Parcours schleudert, der fühlt sich wie ein Rennfahrer-Overall in der Kochwäsche. Euer Wagen dreht sich um die eigene Achse, verliert für Sekundenbruchteile die Bodenhaftung und kommt hart wieder auf: Wer über seinen ersten „Sega Rally 2"-Kurs geschlittert ist, der will das Fahrgefühl nie wieder missen. Wenn sich Dünndarm und Magen ineinander verschlingen, dann wird der Ruf nach der angekündigten Schüttel-Extension laut: Wir fordern Segas Gegenstück zu Nintendos „Rumble Pack" sofort - authentischer als „Sega Rally" kann ein Crash-Kurs in freier 3D-Bahn derzeit kaum sein.

Details wie Helikopter, Flugzeuge oder polygonale Fahnenschwenker erscheinen bei so viel geballter Coin'-Op-Pracht fast schon obligatorisch: Zwar gehen Strecken-Ornamente und Polygon-Protzerei bei den drei Arcade-Kursen hier und da auf Kosten der Geschwindigkeit (besonders in den Kurven), aber den kleinen Technik-Schnitzer können Gelegenheitsfahrer wie Hardcore-Racer verschmerzen. Dafür bekommen sie mehr Pixel-Pracht geboten als in jedem anderen Genre-Vertreter - und das bei ungeschlagenem Fahrgefühl. Der Simulations-Anspruch ist zwar zu keiner Zeit so hoch wie im PlayStation-Konkurrenten „Colin McRae Rally" - aber Realitäts-Fanatiker und überzeugte Simulanten sind auch nicht die angepeilte Zielgruppe. In der Spielhalle zählt schlicht und einfach der Spaß - und der geht bei einem Rally-Erlebnis erster Güte Rad in Rad mit dem Fahrgefühl.

Resume: „Sega Rally 2" nimmt souverän die Brücke zwischen ausgelassener Arcade-Action und dem er-



Für jeden Untergrund das richtige Fahrgefühl, für jedes Material der korrekte Sound: Wer mit seinem Wagen über harten Asphalt schlittert, beißt die Zähne zusammen - es wird laut.

Ihr rumpelt über eine baufällige Holzbrücke im Südpazifik: Hier kommt Urlaubsstimmung auf.







Heruntergekommene Spelunken an der spanischen Küste: Ihr erkennt sogar Schilder und Schmierereien an den Wänden.



Voll in die Bande - aus der Rally-Traum. Leider hat Euer Beifahrer den wuchtigen Bau am Straßenrand übersehen - und Ihr seind prompt dagegen gedonnert.

forderlichen Maß an Realitätsnähe. Die Mischung stimmt ebenso wie die Atmosphäre - und die wird neben fotorealistischer Optik von Nippon-üblichen Gitarrenriffs geprägt. Hart, kernig, anspruchsvoll: Ein PS-starkes Trio Infernale - von dem die Konkurrenz spätestens zum Deutschland-Start der neuen Sega-Hardware nur noch eine Staubwolke sieht.

Über Stock und Stein

Kies, Asphalt und Schlamm: Nur drei Untergründe, die dem engagierten Rally-Raser das Leben schwer machen. Zwischen 3D-Gehölz und Texture-Geröll nimmt Mutter Natur keine Rücksicht - weder auf Euch, noch Euren Wagen. Wer bei Genre-Vertretern Marke „Ridge Racer" konsequent mit Bleifuß fährt, der bleibt bei „Sega Rally 2" auf der Strecke. Im Hochgebirge müßt Ihr Euch ebenso auf unterschiedliche Terrains einstellen wie auf einer entlegenen Insel - und zwar alle paar Kilometer auf's Neue. Schlamm wechselt mit scharfkantigem Schotter, reparaturbedürftige Hinterwäldler-Wege mit dem grob gemauerten Wehrgang einer Befestigungsanlage im Südpazifik. Selbst für Fahrer mit Feingespühr eine Herausforderung: Fahrwerk und Lenkung reagieren von Fahrgrund zu Fahrgrund unterschiedlich auf Eure analogen Pad-Kommandos. Ein Millimeter in die falsche Richtung kann das Aus bedeuten. Und das ist erfahrungsgemäß endgültig: Ein paar Kollisionen zu viel, dann habt Ihr das vorgesteckte Zeit-Limit und damit den Anschluß verpaßt.

Trotzdem wird die Berührung mit Steilwänden, Mauer und Leitplanke nicht so übel genommen wie in den meisten anderen Rennspielen: Einen von Regen und Schnee aufgeweichten Kurs perfekt zu nehmen, ist auch für den besten Rally-Veteranen unmöglich - und schließlich soll der Spielspaß nicht auf der Strecke bleiben. Es macht einfach einen Heidenspaß, via Schaltungs- und Brems-Taktik um die Ecken zu schlittern und Eure Maschine bis zum Limit zu belasten. Die reagiert nämlich - im Gegensatz zur Saturn-Umsetzung des ersten Teils - auch prompt auf jede Mißhandlung: Unsensible Beschleunigung vergeltet Euch der Auspuff mit massivem Funken- und Schadstoffaus-



Beleuchtung ist Alles: Nachts orientiert Ihr Euch an Straßenlaternen und der Light-Sourcing-Bestrahlung Euerer Scheinwerfer.







Ob sich der Wagen wieder fängt? Der Fahrer entscheidet: Sobald Ihr bremst, dreht sich der Wagen um die eigene Achse. Hier könnt Ihr für den nächsten Winter lernen.



Geht doch: Euer Bolide ist wieder auf Kurs. Einmal dezent gegengelenkt, die Vorderräder nach rechts ausgerichtet - und weiter geht's.



Stadtrundfahrt: Ihr brettert in voller Fahrt aus dem Tunnel, hinten links erkennt Ihr bereits die erste Häuserflucht.



Mit voller Wucht gegen die Leitplanke. Hindernisse wie Streckenabsperrungen oder Plastikhütchen überleben eine Kollision nur selten.



Die nächste Strecke im Überblick: Die rote Linie markiert Eure Kurs, links und rechts davon erkennt Ihr Details wie Gebäude, Geländeverwerfungen oder Bergmassive.



Automobil-Tuning im Detail: Via Icon-Klick wählt Ihr aus einer umfangreichen Optionspalette - vom Fahrwerk bis zur Bereifung wurde an alles gedacht.

stoß, harsche Bremsmanöver werden mittels Bremslicht signalisiert - und gehen gewaltig auf's Fahrwerk. Aber so wenig gesund derartige Manöver für Euren Wagen sind, so eindrucksvoll wurden sie in Szene gesetzt - besonders bei Nachtfahrten fasziniert die Light-Sourcing-gespeiste Effekthascherei.

Bei Wind und Wetter

Mindestens enbenso wichtig wie die richtige Bodenberührung ist die Witterung: Was ein harter Rally-Fahrer sein will, der muß nicht nur bei Tag und Nacht, sondern auch bei Sturm und Schnee seinen Mann stehen. Gesagt, getan: Tatsächlich haben AM3 die komplette Wetter-Palette auf die Scheibe gebannt - von Nieselregen bis Monsun, von lauem Sommerwind bis hin zum ausgewachsenen Schneesturm. Und der pustet Euch nicht nur Schneeflocken entgegen: Fahrer wie Wagen haben hart gegen den frostigen Orkan zu kämpfen - Glatteis und beschränkte Sicht tun ihr Übriges.

Ebenfalls garstig: Regenfälle und Nachtfahrtem in kurvenreichem Terrain. Wenn die Sonne hinter einem Bergkamm verschwindet und an die Stelle unterschiedlicher Light-Sourcing-Quellen Euer Scheinwerferlicht tritt, ist die Begeisterung über grafische Pracht groß, aber die Kontrolle über Euer Fahrzeug ein Kreuz. Wer hier die Strecke nicht wie seine Westentasche kennt, für den sind Kollisionen und Zeiteinbußen vorprogrammiert - ungeübte Fahrer haben keine Chance.

Für Laien wie Profis bedeutet das: Übung macht den Meister - und bringt auf den „Sega Rally"-Kursen zudem noch jede Menge Fahrfreude mit sich. Glück für den Spielhallen-Eingeweihten, daß die Kursauswahl trotz stattlicher Vielfalt noch überschaubar bleibt: Rally-Referenz wie Codesmasters „Colling McRae Rally" oder „V-Rally" von Infogrames locken zwar mit mehreren dutzend Kursen - aber eine Möglichkeit zur Identifikation bleibt aus. Für alle, die fahren wollen wie im echten Leben, eine großartiges Feature - aber Spielern mit Automaten-Faible ein Greuel. Kein Wunder: Der berüchtigte Suchteffekt kommt erst dann auf, wenn's persönlich wird - und wenn das Streckenaufgebot die 30er Grenze sprengt, ist es damit vorbei. „Sega Rally 2" dagegen bleibt auf dem Teppich: Nach dem Leitsatz „mehr ist oft zu viel" hat man mehr Augenmerk auf's Kurs-Design gelegt. Das Ergebnis geht auf: Jeder der 16 Kurse wurde so lange zurechtgerückt, bis alles stimmte. Hier paßt ein dreidimensionaler Baustein wie angegossen auf den anderen, der Spannungsbogen wurde mit cleverer Kurven-Platzierung sowie optischen Gimmicks bis zum **Zerreißen gespannt.**

Mehr Spaß im Netz

Ein Online-Icon im Startmenü weckt Lust auf die interaktive Dimension im Netz - eine Möglichkeit, die dank eingebautem Modem bislang nur der Dreamcast realisieren kann. Auf dem Weg einer japanischen Internet-Anbindung verkommt der Online-Spaß allerdings zum Online-Frust: Viele Dreamcasts kommen dieser Tage nicht aus Japan, sondern Hongkong. Die sind zwar ein paar Hunderter günstiger als das Nippon-Gegenstück, haben dafür aber auch kein Modem - können also nicht ans Netz angeschlossen werden.

Nur wer in ein Original-Gerät investiert hat, der hat bislang die volle Leistung genossen: Auch deutsche Spieler konnten den Japaner über ein handelsübliches Telefonkabel vernetzen - vorausgesetzt , sie hatten sich vorher um einen deutschen Provider gekümmert und eine Übersetzung der japanischen Onscreen-Menüs besorgt. Derzeit ist den westlichen Dreamcast-Besitzern der Online-Zugriff allerdings verwehrt: Zu viele Europäer und Amerikaner haben das Netz belastet - ohne die Option wirklich sinnvoll nutzen zu können.

Fazit: Wir empfehlen, wegen Vernetzung auf den deutschen PAL-Dreamcast zu warten. Ab Herbst heißt es: Konsole auspacken, anschließen, registrieren lassen - und Eurem Siegeszug durch interaktive Online-Welten steht nichts mehr im Weg. Ob Sega dabei auf den Service eines externen Providers zurückgreift oder Euch mit dem Erwerb der Konsole automatisch ein Account gestellt wird, wußte man in Hamburg noch nicht. Dort sucht man noch nach der bestmöglichen Lösung - um dem Dreamcast-Kunden einen ebenso zuverlässigen wie kostengünstigen Service bieten zu können.

Dazu gehören nach Fun-Generation-Einschätzung: Schneller wie stabiler Internet-Zugang, einfache Kostenkontrolle und ein detailbewußter Such-Modus für's Surfen durch das World Wide Web. Aber schließlich hat man bis zum Herbst für Markt- und Media-Analysen noch viel Zeit - wir dürfen also optimistisch sein.

▼ facts

Genre: . . . . Rally
Spieler: 2
Hersteller: . . . . SEGA
Entwickler: . . . . AM 3
Testmuster: . . . . Fun Generation
Veröffentlichung: . . . . . . 4. Quartal

SHEN MUE

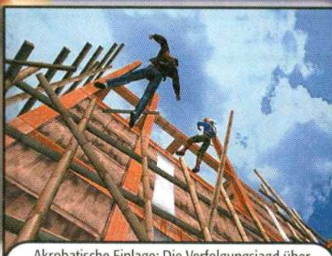




Stimmungsmacher und cineastische Kameraführung: Wenn's dramatisch zugeht, werden Eure Charaktere in Großaufnahme gezeigt. Grafische Feingeister geraten in's Schwärmen.



Heute ist Markt in der Spieltwelt: Alle Szenen wurden verblüffend realitätsgetreu modelliert.



Akrobatische Einlage: Die Verfolgungsjagd über den Dächern endet mit einem Sturz.



Verloren in der Großstadt: Bevor Ihr an den Storyplot anschließen könnt, müßt Ihr Euch orientieren. Unzählige Straßenzüge und Autoabgase machen's Euch nicht leichter.

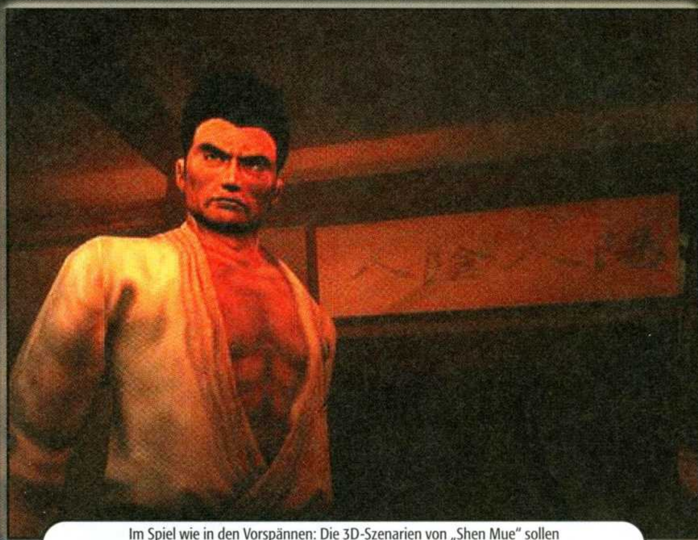


Kleine Zwischenspiele als Auflockerung: Euer Charakter läßt sich auf ein Wüfelspiel ein, der virtuelle Kameramann schwenkt auf den dreidimensionalen Arm Eures Polygon-Konterfei.

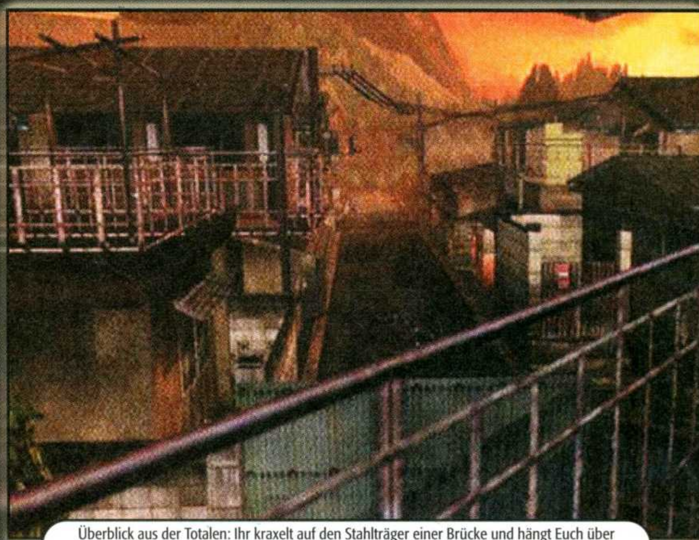
Robert Bannert – Frank Michaelis

Eine belebte Einkaufsstraße in einem japanischen Vorort: Zu beiden Straßenseiten stehen Verkaufsstände aufgereiht, unter Zeltplanen und fleckigen Sonnenschirmen bieten Händler ihre Waren feil. Eine alte Frau bleibt mitten auf der Straße stehen, begrüßt eine Nachbarin. Ein alter Mann rümpft die Nase und schneuzt lautstark auf den Gehweg - ein junges Pärchen wendet sich angewidert ab und verschwindet in einer Seitengasse. Mädchen und Jungen laufen zwischen den Beinen der Erwachsenen umher und verschwinden lachend in Richtung Dorfplatz, Hausfrauen und ihre Töchter begutachten mit kritischem Blick die Warenauslage. Aus dem Apfelkorb eines Obsthändlers lugt eine Katze, gähnt einmal herzhaft - und huscht unbemerkt davon.

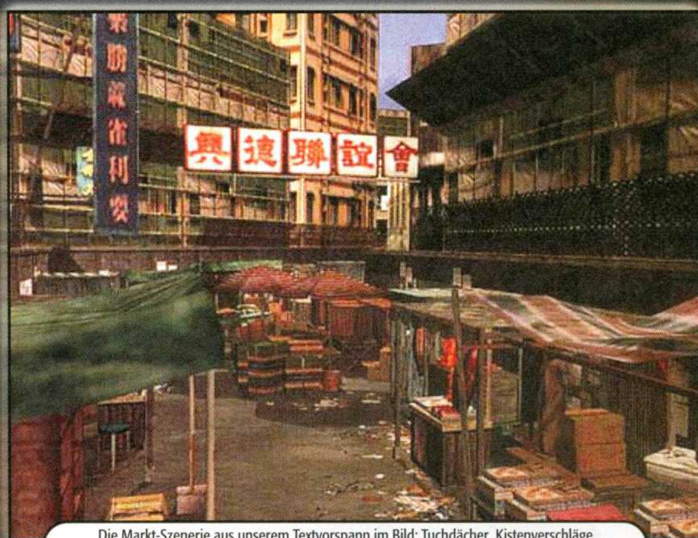
Eine Szene wie sie das Leben schreibt - keine vorgerenderte Sequenz, sondern eine reale Szenerie, abgefilmt für die „Shen Mue"-Präsentation in der Ausstellungshalle von Jokahama: Warum der Saal bei jeder Vorführung bis zum letzten Platz ausgebucht war, versteht der Betrachter nach dem ersten Szenenwechsel. Das Video-Szenario wird sanft ausgeblendet, seinen Platz nimmt das digitale Konterfei der gleichen Szene ein: Die Akteure sind keine Schauspieler, sondern polygonaler Natur, Gebäude und Gemüsestände keine echten Bauten, sondern dreidimensionale Computer-Konstruktionen. Das Verblüffende: Ein Unterschied ist erst auf den zweiten Blick auszumachen, reale und virtuelle Kulissen sind fast identisch. Das Geheimnis hinter der Illusion: Animation. Damit Charakter-Optik und Bewegungsabläufe perfekt harmonieren, hat sich das japanische Designer-Team um Kult-Figur Yu Suzuki ins chinesische Hinterland gewagt. Hier hat man aufmerksam Land und Leute studiert,



Im Spiel wie in den Vorspännen: Die 3D-Szenarien von „Shen Mue" sollen neue Echtzeit-Maßstäbe setzen.



Überblick aus der Totalen: Ihr kraxelt auf den Stahlträger einer Brücke und hängt Euch über das Geländer. Von hier aus könnt Ihr einen kompletten Straßenzug ausmachen.



Die Markt-Szenerie aus unserem Textvorspann im Bild: Tuchdächer, Kistenverschläge und Leuchtzeichen - Stimmungsmacher wie im Kino.



Rauhe Sitten: Euer Charakter legt sich mit üblem Gesindel an.

bäuerliches wie städtisches Treiben dokumentiert und Bildmaterial gesammelt. Das Resultat des Trips: Rollenweise bespieltes Zelluloid und brillante Hintergrundstudien für das engagierteste Spiel-Projekt seit langem. Über drei Jahre haben Segas Top-Grafiker recherchiert und arrangiert, zwischen Reisfeldern und Gebirgskämmen Naturaufnahmen geschossen, in chinesischen Ortschaften das alltägliche Treiben auf Film gebannt.

Wo die Freiheit grenzenlos ist

Um dem Anspruch hinter „Shen Mue" gerecht zu werden, umreißt Yu Suzuki sein ehrgeiziges Projekt mit einer neuen Genre-Definition: „FREE" (engl. für „frei") deutet nicht nur auf die interaktive Freizügigkeit der 3D-Welt hin, sondern ist außerdem eine Aneinanderreihung von Kürzeln. Die sollen die vier Stützpfeiler des Spielkonzepts erläutern. Wer wissen will, was Suzukis Schlagwörter für das Spiel bedeuten, sieht sich das nebenstehende Diagramm an - oder wirft einen Blick auf Segas Demo-CD. Der begehrte Silberling wurde zusammen mit „Virtua Fighter 3 tb" ausgeliefert - als „Shen Mue" noch mit „Project Berkley" beworben wurde:

Neben Grafikstudien und malerischen Landschaftsaufnahmen wird hier die Aufschlüsselung des „FREE"-Begriffs gezeigt - und vom ersten bis zum letzten Wort von eindrucksvoller Optik unterstrichen. Yu Suzuki höchstpersönlich steht Rede und Antwort - nicht nur zu „Shen Mue", sondern ebenso zu vorangegangenen Arcade-Highlights. Was für den Nintendo-Spieler Mario-Vater Shigeru Miyamoto ist, das verbindet der Sega-Fan mit dem Namen Yu Suzuki: Zu den Klassiker-Erfolgen des japanischen Entwicklungsleiters gehören unter anderem die „After Burner"- und „Space Harrier"-Automaten, mit Spielhallen-Hits wie der „Virtua Fighter"-Reihe hat Suzuki Meilensteine für kommende 3D-Generationen gesetzt. Laut eigener Aussage hält den japanischen Feingeist die Entwicklung eines reinen Heimkonsolen-Projetzt aber schon seit Jahren fest. Gesagt, getan: „Shen Mue" ist das erste Spiel, das Suzuki ausschließlich für den Heimbereich entwickelt - ein 128-Bit-Debüt ohne Spielhallen-Pendant. Grund genug, sich ordentlich ins Zeug zu legen - und die bestehenden Genre-Grenzen dabei gleich über den Haufen zu werfen. Das Zusammenspiel der „FREE"-Begriffe soll ein völlig neues Spielerlebnis garantieren - ganz ohne von Designern gesteckte Limits. Handlungsspielraum ohne Grenzen, jede spielerische Reaktion ein Ergebnis natürlicher Sinneswahrnehmung: Nicht nur für Adventure-Spieler ein Wunschtraum. Während in herkömmlichen Abenteuern zwischen Reizaufnahme und Handlung das Umdenken in die beschränkten Gesetze der Spielwelt steht, will Suzukis Wunderwerk diese Hürde endgültig aus dem Weg räumen: Die Handlung des Spielers als natürliche Folge virtueller Reize. Nur noch einen Schritt von VR entfernt? Lediglich die Einblendung eines Aktions-Symbols soll Euch ab und an in die Realität zurückholen: Euer Held flüchtet vor einer Schurken-Clique und hastet durch eine hohle Gasse - plötzlich erscheint links von Eurer 3D-Figur ein Hinweis-Pfeil: Wer jetzt nicht flink reagiert, kann eine wichtige Szene verpassen - also flugs dem Designer-Wink gefolgt, und die nächste Gasse eingebogen. Nur der Neugierige erfährt, was in den Schatten unter den Dächern lauert. Einer flüchtigen Eingabe folgen kann bei „Shen Mue" genauso wichtig sein wie auf offensichtliche Hilfestellungen zu achten: Auch hier soll sich das Dreamcast-Abenteuer an die Realität halten. Kein lästiges Umdenken, kein schwerfälliges Rätselknacken mehr. Gesunder Menschenverstand bringt Euch dem Ziel oft näher als verquere Gedankensprünge.

Ob „Shen Mue" als achtes Weltwunder in die Software-Historie eingeht, bleibt abzuwarten. Aber kann Suzuki auch nur die Hälfte aller Ziele realisieren, hat er seinem Nintendo-Nebenbuhler den nächsten Schritt vorweggenommen: Noch mehr Interaktion als in „Zelda". Wir sind gespannt.

F.R.E.E.

F (Free) Handlungs- und Bewegungsfreiheit. Die „Shen Mue"-Charaktere passen Ihre Aktionsmöglichkeiten der aktuellen Situation an: Verharrt Eure Figur vor einer Steilwand, folgt als logische Konsequenz auf Euer Vorwärtskommando eine Kletterpartie.

R (Reactive) Wahrnehmen, verstehen, handeln: Ihr nehmt akustische wie optische Reize auf - und handelt intuitiv. Wie im echten Leben.

E (Eye) Vor dem heimischen TV-Schirm nach wie vor der wichtigste Sinn: Sehen. Ihr habt eine Aussparung links in der Mauer entdeckt? Also nichts wie hin, und näher in Augenschein nehmen!

E (Entertainment) Aller Innovation zum Trotz darf die Quintessenz des Abenteuers nicht zu kurz kommen: Spielspaß. Suzuki verspricht sich eine massive Reiz-Flut, die Euch von der ersten bis zur letzten Sekunde vor die Mattscheibe bannt. Die „Shen Mue"-Welt soll für Euch zur zweiten Heimat werden: Entertainment pur.

facts

Genre:	F.R.E.E.
Spieler:	1
Hersteller:	SEGA
Entwickler:	AM 2
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	April 1999

SMASH BROTHERS





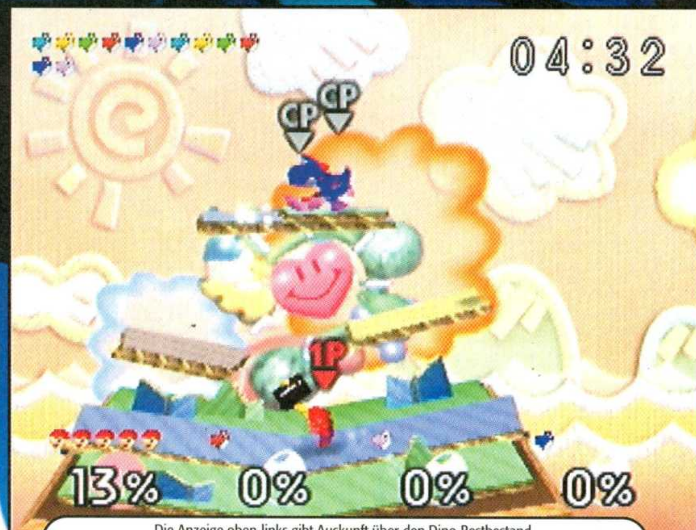
Nachdem man den eigentlichen Endgegner bezwungen hat, fordern einen Bonus-Charaktere zum Kampf. Nur wer sie besiegt, erhält Zugriff auf Captain Falcon, Luigi und Co.



Schocktherapie: Pokemon Pikachu verpaßt dem dicken Donkey Kong einen Stromschlag



Wenn Ihr eine Leuchtkugel aufsammelt, erscheint ein possierliches Fabelwesen.



Die Anzeige oben-links gibt Auskunft über den Dino-Restbestand. Erst wenn alle Dicknasen aus dem Bildschirm geprügelt wurden, geht's ab in die nächste Stage

Fabian Döhla

Wer bei All-Star Dai-Rantou Smash Brothers, so die korrekte japanische Bezeichnung des Spiels, an ein Beat'em Up im Street Fighter-Stil denkt, wird überrascht sein. Auch wenn es erste Screenshots vermuten ließen, mit einem klassischen Beat'em Up hat das Spiel so viel zu tun wie die deutsche Fußball-Nationalmannschaft mit gutem Fußball.

Aber auch Tekken-Jünger dürften verdutzt dreinblicken: Die Spieldesigner von NCL haben es tatsächlich geschafft, einige Innovationen in das reichlich abgegriffene Genre zu implementieren. Ob dies auch auf die Charakter-Auswahl zutrifft, mag jeder für sich selbst entscheiden: Anstatt neue Gesichter von den Design-Boards in das Spiel zu übertragen, packte man ein All-Star Team auf das 128 MBit-Modul. Direkt aus dem Hause Nintendo haben sich Mario, Luigi, Link, Samus, Captain Falcon, Donkey Kong, Kirby, Yoshi, Fox McCloud und eine Handvoll Pokemons eingefunden, um sich gegenseitig kräftig auf die Mütze zu hauen. Da es Nintendo aber eigentlich gar nicht so gerne sieht, wenn ihre Vorzeige-Crew handgreiflich wird, hat man sich eines Umwegs angenommen. Der Vorspann zeigt ein Kinderzimmer samt verstreut herumliegender Nintendo-Spielfiguren. Von einem magischen Handschuh werden eben diese Figuren nun zum Leben erweckt. Wenn Mario also Samus an die Wäsche geht, so handelt es sich dabei immer nur um das Duell zweier Spielzeugfiguren - ob's Euch stört, bleibt natürlich Eure Entscheidung.

Eine Einführung in die Steuerung, dem wohl wichtigsten Part eines Beat'em Ups, gibt es für Nicht-Europäer leider nicht - sowohl die japanische Anleitung als auch die unverständlichen Screentexte lassen einen anfangs recht ratlos aussehen - hier gilt mal wieder das alte Importmotto „Selbst ist der Mann". Auch wenn der Einstieg nicht sonderlich schwer fällt - die Smash Brothers haben mehr auf dem Kasten, als man ihnen anfangs vielleicht zutrauen würde. Das aus der Seitenperspektive gezeigte Kampfgeschehen wird dabei immer mit dem Analogstick dirigiert, das Digitalpad funktioniert nicht einmal in den Menüs. Die Buttonbelegung ist simpel gehalten. Anstatt die Schläge in verschiedenen Varianten auf die Tasten zu verteilen, agiert man prinzipiell nur mit A oder B. Erst in Kombination mit einem Sprint wird mehr Power für den Angriff reserviert. Um aber dennoch für die notwendige Varianz zu sorgen, stolpern die prominenten Helden auf den Spielfeldern immer wieder über hilfreiche Extras. Mit der Feuerblume heizt man den Gegner gehörig ein, ein Lichtschwert läßt einen wie Luke Skywalker um sich schlagen, mit dem Laser-Blaster grillt man den Gegner aus der Distanz. Damit nicht genug: Bomben, Blendgranaten, Baseballschläger und andere Gemeinheiten sorgen für einen heißen Tanz. Dieser findet aber nicht auf einer Ebene statt, sondern erstreckt sich je nach Stage in kleinen Jump'n Run-Welten. So kann auf der Spitze des Schloßes von Hyrule ein Turm erklommen, auf den Tragflächen eines StarFox-Gleiters herumgeturnt oder im Congo Jungle zwischen Palmen ein Versteck gesucht werden. Im Ein-Spieler-Modus sorgt die Nutzung der verschiedenen Ebenen zwar für etwas Abwechslung, das ganze Potential wird jedoch erst in den Mehr-Spieler-Varianten ausgeschöpft. Da sich Smash Brothers mit bis zu vier Personen gleichzeitig spielen läßt, tobt in diesem Modus das volle Leben. Der Sieger wird jedoch nicht mittels einer Energieleiste, sondern nach einem innovativen Kampfsystem ermittelt: Nur wenn man es schafft, sein Gegenüber aus der Arena zu bugsieren, gibt es einen Punkt. Um dies zu ermöglichen, muß gute Vorarbeit geleistet werden. Mit jedem gelandeten Treffer erhöht sich die Schadensanzeige des Gegners - nimmt diese Dimensionen um rund 100 Prozent an, so segelt der angeschlagene Kämpfer wesentlich weiter als im unversehrten Zustand. Zwar kann man auch schon von Beginn an auf einen Ring Out spekulieren, dies fällt jedoch wesentlich schwerer. Unversehrte Spielfiguren krallen sich an Vorsprüngen fest oder bekommen per Mehrfachsalto wieder festen Boden unter den Füßen.


Vorsicht! Ein Teil des Levels ist beweglich - wer nicht aufpaßt, stürzt ab


Hängepartie: Yoshi konnte sich nach einer unsanften Attacke von Elf Link gerade noch am Raumschiff von Star Fox-Pilot Fox McCloud festhalten

Vertrauter Feind

Während man sich also nach und nach an die zahlreichen Neuerungen gewöhnt, erlebt der aufmerksame Nintendo-User ganz nebenbei einen Streifzug durch die Vergangenheit des Videospiel-Giganten. Die Detailverliebtheit kennt dabei keinerlei Grenzen: Zu jedem Kämpfer gibt es einen Screen mit Backgroundinfos und die Daten der ersten Konsolenauftritte, wenn auch ohne Titel. Die Original-Musik verdient Sonderlob. Gerade das Zelda-Theme (was einige beim 64-Bit Debut Ocarina of Time schmerzlich vermißt haben) läßt nostalgische Gefühle aufkommen, doch auch die Jungle-Rythmen aus Donkey Kong Country und die quäkenden Dinos aus Yoshi's Story kennt der aufmerksame Zocker bereits aus seiner Videopspiel-Vergangenheit. Wer Smash Brothers zudem erfolgreich durchspielt, schaltet dadurch einige neue Charaktere frei. Die Pokemons sind bei uns allerdings noch relativ unbekannt, Luigi und F-Zero Pilot Captain Falcon dürften wohl schon eher ein Begriff sein. Die gerade erwähnten Pokket Monster sind übrigens auch der Grund, warum Nintendo of Europe einen baldigen PAL-Release derzeit für eher unwahrscheinlich hält. In Großostheim will man nämlich zuerst einmal Pokemon erfolgreich an den deutschen Konsumenten heranführen - erst danach dürfen auch die Smash Brothers an den Start gehen. Trotzdem hoffen wir auf eine fixe Umsetzung, denn die vorzügliche Spielbarkeit und die spaßigen Mehr-Spieler-Kämpfe würden der deutschen Produktpalette gut zu Gesicht stehen.

facts

Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-4
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	HAL Laboratories
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	Ende 1999



Teil 33: Was wir schon immer über Euch wissen wollten.

Nach jahrelangen Eskapaden auf dieser Seite steht es außer Frage, daß auch Ihr als aufmerksame Leser den ein oder anderen Gehirnzellenverlust erleiden mußtet. Wir haben großes Interesse an einer detaillierten Aufschlüsselung der Auswirkungen und stellen Euch deshalb in den nächsten Monaten einige Fragen, die Ihr bitte nach bestem Wissen und Gewissen beantwortet. Notiert die Buchstaben hinter der vermeintlich richtigen Antwort - das Lösungswort schickt Ihr am Ende des Rätsel zu uns. Dem Gewinner winkt eines unserer legendären Überraschungspakete. Der brisante Inhalt: Spiele, Seltsames aus den Büroräumen und andere abgefahrene Dinge! Doch nun zum ersten Teil der Fragen - viel Glück!



1)Was denkt „play PlayStation"-Kollege Rene Meyer in dieser Situation?

A Nicht schlecht, so ein Walkman - und nächstes Jahr kauf' ich die passenden Batterien. (O)

B Damals - beim Erich, da hat's sowas nicht gegeben. Wir haben auch ohne Auslandsreisen unseren Spaß gehabt. (U)

C Warum schiebe ich meine Koffer eigentlich über eine Kegelbahn? (G)

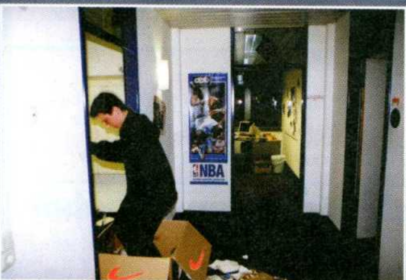


2)Was denkt MAN!AC-Kollege Christian Blendl in dieser Situation?

A Tolles Schnäppchen! Aber irgendwas stimmt mit der Piraten-Augenklappe nicht... (C)

B Hoffentlich macht niemand ein Bild von meinen Nasenhaaren... (P)

C Ein echter MAN!AC testet seine Spiele im Schlaf. (M)

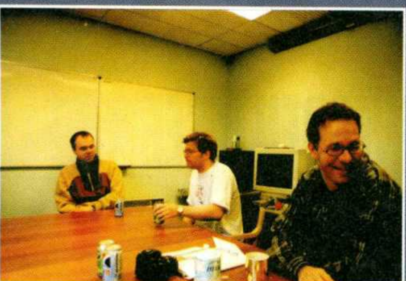


3) Was denkt Fun Generation-Redakteur Daniel Johannes in dieser Situation?

A Vielleicht sind diese günstigen Schuhe doch eine Nummer zu groß? (T)

B Liegt der Fabian im Karton... (P)

C Endlich ein eigenes Büro... (I)



4) Was denkt Video Games-Redakteur Dirk Sauer in diesem Moment?

A Wenn die wüßten, wo ich die Sprite gezogen habe? (O)

B Wenn die wüßten, was ihr Spiel für einen Wertung bekommt... (H)

C Ob die wissen, wo ich die schicken Schotten-Karos herkriege? (R)



5) Was denkt Ex-Fun-Generation-Redakteur Holger in dieser Situation?

A Endlich, mein neues Gehirn ist da! (E)

B Oh, mein altes Gehirn ist zurückgekommen! (A)

C Hmmm. Was... ist das? (W)

DAS WERTUNGS-SYSTEM

FUN GENERATION arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Eine „10 von 10" bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugendste Stück Software für dieses System darstellt.

Um unsere Tests noch leserfreundlicher zu machen, wird die Quintessenz des Textes mit ein paar kurzen Worten am Schluß zusammengefaßt. Das Spielerprofil erklärt kurz, für wen das Spiel besonders geeignet ist. Die Angabe des allgemeinen Schwierigkeitsgrades erklärt, wie schwierig es sein wird, das Spiel durchzuspielen. Die Genrekollegen zeigen Alternativen zu dem getesteten Titel auf, wobei die angegebenen Wertungen auch immer in Relation mit der Altersangabe (Heftnummer) und dem System gebracht werden sollten.

Die vier Wertungsnoten lassen sich folgendermaßen entschlüsseln: Rating, Gameplay, Grafik und Sound (FX, Komposition, Klangverfahren).



WCW NITRO

Das soll einer verstehen: Da gibt es auf dem Nintendo 64 zwischenzeitlich drei geniale Wrestlingspiele („WCW vs nWo: World Tour", „WCW vs nWo: Revenge" und „WWF Warzone") und dennoch veröffentlicht THQ eine 64-Bit-Fassung des schon auf der PlayStation enttäuschenden „WCW Nitro". Den zeitlichen Abstand wußte man allerdings nicht zu nutzen - immerhin testen wir in dieser Ausgabe schon den unrühmlichen Nachfolger des amerikanischen Showcatchens. Um es gleich auf den Punkt zu bringen: Es hat sich so gut wie gar nichts getan, noch immer befinden sich sowohl die technische als auch die spielerische Seite auf niederstem Niveau. Farbarme Lizenz-Wrestler hampeln emotionslos durch grauenvoll designte Arenen - abgerundet durch ein mies digitalisiertes Publikum in satter zwei Phasen-Animation. Die Steuerung empfand man ebenfalls für wenig verbesserungswürdig: Anstatt Euch mit intuitiven Tastenkombinationen der japanischen Asmik-Vorbilder zu verwöhnen, wurschtelt Ihr durch hektisches Buttongehämmer von Kampf zu Kampf. Das Angebot an Spiel-Modi mutet im Vergleich zur Konkurrenz ebenfalls mager an: Tournament, Exhibition, Tag Team und Battle Royal, mehr gibt's nicht.


Schmerzhaft: Giant verpaßt Diamond Dallas Page einen Backbreaker


Kein Pardon: Außerhalb des Rings wird das lustige Treiben fortgesetzt

Es fällt schwer, überhaupt eine Zielgruppe für „WCW Nitro" auszumachen. N64-Besitzer schweben schon seit längerem im Wrestling-Nirvana, PSX-User toben sich zumindest in der Warzone aus und haben wohl nur im Konsumrausch die Nitro-Variante ins heimische CD-Regal gestellt. Empfehlen läßt sich dieses Werk somit wirklich niemanden - selbst Fans der WCW-Recken wenden sich ob der gebotenen Qualität mit Grausen ab. Daß die stimmungsvollen FMVs gekappt wurden, läßt sich aus nachvollziehbaren Gründen verschmerzen - die gewaltigen Schwächen im Gameplay und die alles andere als ansprechende Präsentation führen aber dennoch zu einer gewaltigen Abwertung. Da helfen auch 64 Wrestler und der zumindest ansatzweise kurzweilige Vier-Spieler-Modus nicht mehr viel - „WCW Nitro" ist und bleibt eine überaus herbe Enttäuschung. *(Fabian Döhla)*

in;former

Spieler:	1-2
Level:	Entfällt
Genre:	Sports
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Inland Productions
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	März
ca. Preis:	119,- DM

rating

4 von 10

GRAFIK	5
SOUND	4
GAMEPLAY	4

MARIO PARTY

Daniel Johannes – Fabian Döhla

Nintendos Vorzeigehelden liegen im Clinch: Die bunte Clique kann sich nicht entscheiden, wer der größte Held in der N64-Welt ist. Mit von der Partie: Die Klempnerbrüder Mario und Luigi, Prinzessin Toadstool, Ex-Bösewicht Donkey Kong , Reitdino Yoshi und der stets schlechtgelaunte Wario. Schließlich schlägt Pilzkopf Toad den Digi-Charakteren vor, als Lösung einen Allroundtalent-Wettbewerb auszutragen. Als Kulisse dienen dabei sämtliche aus vorangegangenen Abenteuern bekannten Schauplätze. So steht ein Ausflug in Donkey Kongs Dschungelterrain ebenso auf dem Tagesplan wie der Besuch von Yoshis Tropeninsel, Marios Regenbogenschloß oder Toadstools Geburtstagskuchen. Aber bevor Ihr Euch in das fröhliche Partytreiben stürzen dürft, will zuerst die Oberwelt erkundet werden. Von hier aus sind alle Locations zugänglich.

Party on, Garth!

Während sich Solo-Spieler per Floß umgehend auf die Mini-Game-Insel begeben, stürzen sich eingefleischte Party-Fetischisten mit bis zu drei weiteren Mitstreitern kopfüber in die grüne Röhre. Wie der Name schon verrät, werden auf dem Fantasy-Eiland ausschließlich unterhaltsame Mini-Spielchen ausgetragen - über eine Weltkarte bewegt Ihr Eure Spielfigur von einem Spielfeld zum nächsten. Ziel ist es, aus jedem Spiel als Sieger hervorzugehen - der Erfolg wird dann mit den typischen Mario-Münzen belohnt. Habt Ihr 100 Stück davon gesammelt, erhaltet Ihr traditionsgemäß ein zusätzliches Leben. Auf die Extraleben seid Ihr auch dringend angewiesen, denn bei Mißerfolg wird eines gestrichen. Vor allem fungieren die gewonnenen Münzen aber als Zahlungsmittel: So könnt Ihr auf der Landkarte verschiedene Bonusgegenstände oder sogar Mini-Games kaufen. Desweiteren findet Ihr in regelmäßigen Abständen Save-Points: Hier könnt Ihr Euren aktuellen Spielstand auf dem modulinternen Speicher sichern. Wer sich lieber mit menschlichen Gegenübern messen möchte, taucht in die bereits erwähnte Röhre ab. Hier stehen Euch neun Spielareale zur Auswahl, die in ihrem Design stark an herkömmliche Brettspiele erinnern. Ganz wie bei den Vorbildern wird auch hier rundenweise „gewürfelt" - um Euren Fortschritt zu bestimmen, springt Ihr an einen rotierenden Zahlenblock. Der spuckt anschließend eine Zahl zwischen 1 und 10 aus. Der Spielverlauf wird dann durch zahlreiche Ereignisfelder beeinflußt: Landet Ihr auf einem blauen Punkt, erhaltet Ihr beispielsweise drei Münzen - oder gelangt nach Betreten spezieller Symbolfelder in diverse Solo-Spielchen, in denen Ihr zusätzliche Münzen ergattern könnt. Hat jeder Spieler seinen Zug beendet, wird am Ende der Runde das obligatorische Mini-Game ausgetragen - ein Zufallsgenerator entscheidet hierbei über die Art des Spiels. Egal ob wilder Schlauchbootritt, rutschiges Duell im Eiskanal oder Facelifting an Bowsers Fratze - für Abwechslung und witzige Einlagen ist gesorgt. Überhaupt sind die 56 Mini-Spielchen das Wichtigste an Mario Party - bis Ihr alle Games gesehen habt, wird es schon ein Weilchen dauern.


Erinnert an „Yoshi's Island": Die Bombe wird so lange hin- und hergeschmissen, bis sie explodiert



Jetzt wird's spannend: Wer ist wohl der beste Superheld?



Jedes Spielbrett hält Euch mit einer märchenhaften Hintergrundgeschichte bei Laune.



Nasser Pelz taucht nicht gern - hier müßt Ihr möglichst viele Schatzkisten nach oben holen.



Im Stil bekannter Kugel-Geduldsspiele muß via Schildkrötenpanzer ein Bild freigelegt werden

Doch Levelvielfalt hin oder her - so richtig begeistern konnte uns Hudsons Lizenzprodukt nicht. Selbst zu viert kommt vor der Konsole niemals das gewünschte Gesellschaftsfeeling auf, das man beim Brettspiel im heimischen Wohnzimmer erlebt. Auf Dauer ist das Spielsystem zu eintönig; eine unübersichtliche Benutzeroberfläche und unnötige Wartezeiten beim Spiel mit mehreren Computergegnern lassen die vermeintliche Partygranate schnell zur Stimmungsbremse verkommen. So werden nur notorische Klempner-Fans oder unvoreingenommene Familienbanden eine „Mario Party" schmeißen.

▶ spielerprofil

Falls Ihr schon lange nach einer Spielesammlung für Eure Konsole sucht und dazu noch Mario-Fan seid, solltet Ihr auf jeden Fall mal einen Blick riskieren.

▶ schwierigkeit

Entsprechend der jungen bis familiären Zielgruppe von „Mario Party", rangiert der Schwierigkeitsgrad im vorpubertären Bereich. Somit dürfen sich auch Spielanfänger an dieses Produkt heranwagen.

▼ facts

Spieler:	1-4
Level:	9 Spielbretter, 56 Games
Genre:	Party-Game
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Hudson
Testmuster:	Nintendo
Veröffentlichung:	März
ca. Preis:	99,- DM

Controller Pak	Rumble Pak	Expansion Pak	Modulspeicher
	✔		✔
Paßwort	**Text**	**Sprache**	**Import**
	DT	US	



ALL STAR TENNIS 99



Und nochmal: Im Replay darf man die schönsten Szenen wieder und wieder begutachten



Riskant: Netzangriffe fordern Euer ganzes Geschick

PlayStation-Besitzer laufen schon seit einiger Zeit mit einem Tennis-Arm durch die Gegend, die N64-Konvertierung von Ubi Softs „All Star Tennis 99" ist gerade frisch aus den Smart Dog-Studios eingetroffen.

Wie auf der PlayStation stehen auch in dieser Version drei Spieloptionen zur Verfügung. Im Smash-Tennis schlagen sich die Pixel-Sportler entweder im sportlichen Einzel oder Doppel die Bälle um die Ohren. Zudem erlaubt diese Variante als einzige die Einbeziehung von menschlichen Mitstreitern. Im zweiten Modus von „All Star Tennis 99", der Arcade-Variante, liefert sich der Spieler mit zufällig ausgewählten Computergegnern einen Showdown auf dem Court. Die extravaganteste Tennis-Variante in diesem Game ist der Bomb-Modus. In einem Einzelspiel geht es, wie im „normalen" Tennis auch, darum, durch Punkte schließlich zum Sieger über Spiel und Satz zu werden. Allerdings hinterläßt jeder aufspringende Ball auf dem Parcours eine fiese kleine Bombe, die nach kurzer Zeit explodiert. Diese behindert nicht nur Eure Optik, befindet sich ein Sportler im Explosionsradius, wird er von den Beinen gerissen und kann sich nur in den seltensten Fällen schnell genug aufrappeln, um noch einen Ball zu kriegen.

Da „All Star Tennis 99" nicht als 100%ige Simulation des königlichen Sports zu betrachten ist, findet sich mit dem Super-Schlag ein kleines Arcade-Element im Spiel versteckt. Dieser Schlag schickt die kleine gelbe Filzkugel in unglaublichen Geschwindigkeiten über den Platz. Um den Special-Schlag anwenden zu können, müssen die Bildschirmsportler zunächst Energie in Form von Punkten sammeln. Für jeden geschlagenen Ball, der den Gegner in die Irre geführt hat, gibt es solche Energiepunkte. Ein einfacher Schlag ins Aus des Gegners jedoch bleibt unbelohnt. Fünf Energiepunkte gilt es zu sammeln, um das Konto ganz zu füllen und die gelbe Kugel mit voller Geschwindigkeit über den Court zu schicken. Anders als bei der PlayStation-Variante kann man den Super-Schlag ausschalten, um ein normales Tennis-Match zu arrangieren.

Insgesamt stehen 12 Weltklasse-Sportler zur Identifizierung auf dem Tennisplatz zur Verfügung, der Spieler kann in die Pixelhäute von so bekannten Namen wie Jana Novotna, Conchita Martinez, Michael Chang oder auch Randy Powell schlüpfen.

Grafisch glänzt das Spiel durch saubere Texturen, die Animationen der Spieler wirken an einigen Stellen allerdings abgehackt und damit unnatürlich. Drei verschiedene Schwierigkeitsstufen erlauben sowohl Anfängern als auch Fortgeschrittenen Spielspaß am Joypad, Profi-Schlägerschwinger werden hier jedoch keine große Herausforderung finden. *(Götz Schmiedehausen)*

in;former

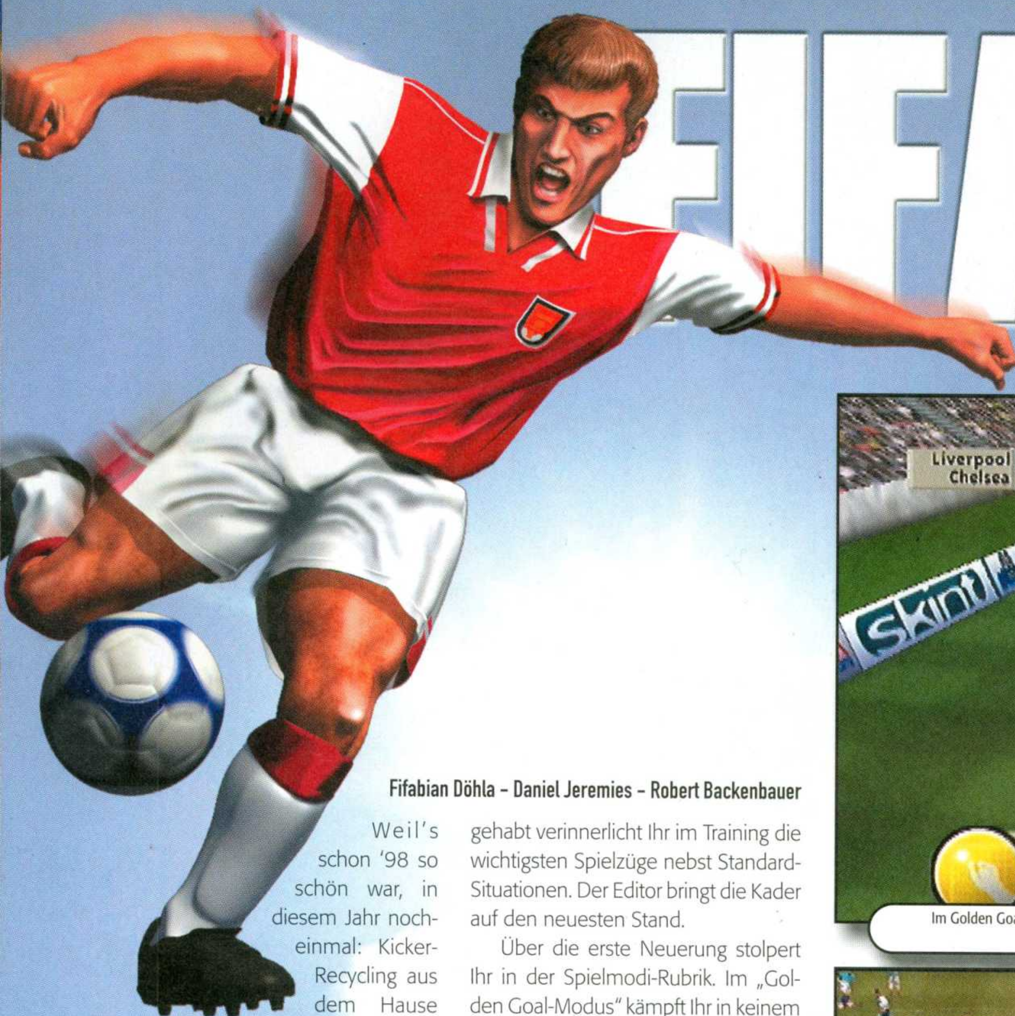
Spieler:	1-4
Level:	Entfällt
Genre:	Sports
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Smart Dog
Testmuster:	Ubi Soft
Veröffentlichung:	April
ca. Preis:	129,- DM

rating

6 von 10

GRAFIK	7
SOUND	6
GAMEPLAY	6

FIFA 99



Fifabian Döhla – Daniel Jeremies – Robert Backenbauer

Weil's schon '98 so schön war, in diesem Jahr nocheinmal: Kicker-Recycling aus dem Hause EA. Zwar haben die virtuellen Fußballer gegenüber ihren PSX-Kollegen eine gehörige Verspätung - das hält uns aber nicht davon ab, einen Blick auf die diesjährigen Neuerungen zu riskieren. Eins vorneweg: obwohl seit dem Release der PlayStation-Version ein gutes Vierteljahr ins Land gegangen ist, sucht man bei der Modul-Umsetzung vergeblich nach neuen Features. Weder haben wir 4MB-gestützte Hi Res-Grafik, noch aktualisierte Mannschaften oder systemspezifische Gimmicks entdeckt.

Trotzdem hat man seit „Frankreich 98" gehörig zugelegt: Der Titelsong von Fatboy Slim erscheint ebenso obligatorisch wie die klar gegliederten Menüs (samt zahlloser Konfigurationsmöglichkeiten). Bevor Eure Mannschaft den virtuellen Rasen betritt, setzen sich „FIFA"-Neulinge zunächst mit der Optionsflut auseinander. Eingefleischte FIFA-Kenner fühlen sich wie beim Heimspiel: Menüs und Präsentation sind Vorgänger-verwandt, wie gehabt verinnerlicht Ihr im Training die wichtigsten Spielzüge nebst Standard-Situationen. Der Editor bringt die Kader auf den neuesten Stand.

Über die erste Neuerung stolpert Ihr in der Spielmodi-Rubrik. Im „Golden Goal-Modus" kämpft Ihr in keinem vorgegebenen Zeitrahmen, sondern bis zum Erreichen einer zuvor festgelegten Trefferzahl. Aber Vorsicht: Bei guter Abwehrarbeit erweist sich der „Golden Goal Modus" als Zeitfresser.



Im Golden Goal-Modus spielt die Zeit keine Rolle. Wer zuerst die Vorgabe erreicht, hat automatisch gewonnen



Wer mit den vorgegebenen Teams nicht konform gehen will, tätigt vor Saisonbeginn den ein oder anderen Transfer



Verbessert: Die Torhüter zeigen in der 99er Version durchweg gute Leistungen



Ob er reingeht? Im Training übt Ihr die wichtigsten Standardsituationen



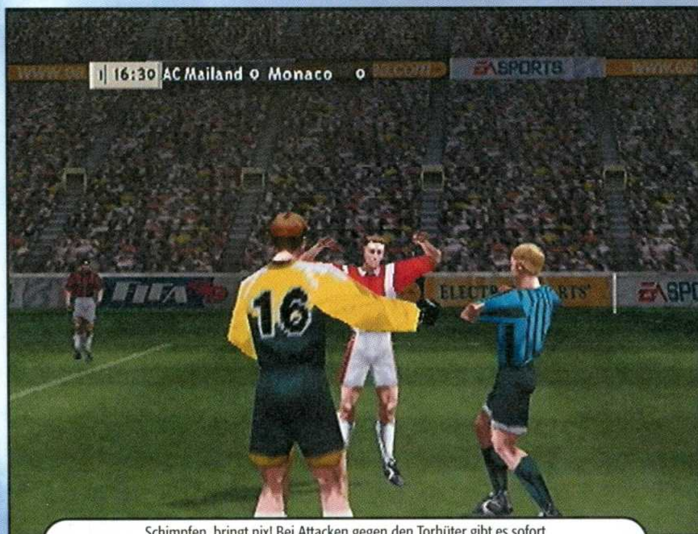
Gedränge im 16-Meter-Raum: Noch immer sorgen Eckbälle für gefährliche Torraumszenen



Haarscharf! Ronaldo vergibt die Riesenchance zum vorentscheidenden 2:0



Die Turmperspektive: Übersichtlich aber unspektakulär


Schimpfen bringt nix! Bei Attacken gegen den Torhüter gibt es sofort die rote Karte


Aufmerksam: Jürgen Kohler kommt dem lauernden Milan-Stürmer zuvor und klärt die Situation

Ebenfalls neu am Start: eine europäische Eliteliga. Was in der Realität noch Zukunftsmusik ist, haben die FIFA-Macher bereits umgesetzt. Ausschließlich Spitzenteams wie Juventus Turin, FC Bayern München oder der FC Barcelona spielen um die Fußballkrone - und Ihr seid mittendrin statt nur dabei. Das DSF-Gefühl vermittelt „FIFA 99" deutlich intensiver als die Vorgänger - vornehmlich einer erneuten Verbesserung der Steuerung zu verdanken. Im Gegensatz zu „Frankreich 98" reagieren die Konsolen-Kicker wesentlich schneller auf Eure Befehle. Das Button-Setup blieb davon unberührt: Dank vollständiger wie cleverer Pad-Belegung könnt Ihr schon nach kurzer Eingewöhnungsphase raffinierte Manöver ausführen. Egal ob Direktabnahme, Volleyschuß, Übersteiger oder unsportliche Schwalbe: die Schuld bei vermeintlichem Versagen liegt nicht bei der Belegung - die ist durch und durch ausgereift.

Von FIFA 98 über Frankreich zu FIFA 99

Veröffentlichung	9. Januar 98	22. Mai 98	25. März 99
Vereinsmannschaften	ja	nein	ja
Nationalmannschaften	ja	ja	ja
Hallenmodus	ja	nein	nein
Dt. Sprachausgabe	ja	nein	nein
Torhüterintelligenz	niedrig	moderat	hoch
Computerintelligenz	moderat	moderat	hoch
In-Game-Tactics	nein	ja	ja
Modulgröße (MBit)	96	128	128



Besser geht's nicht?

Aller Unkenrufe zum Trotz hat es EA Sports wieder mal verstanden, neue Kaufargumente auf's 128 Mbit schwere Modul zu packen. Der Großteil des Speicherhungers ist auf die verschwenderische Animation der 64-Bit-Fußballer zurückzuführen. Hohe Bälle werden geschmeidig mit der Brust gestoppt und neuerdings umgehend weitergeleitet - was die Zeit für störende Grätschen deutlich minimiert. Ebenfalls erstmalig mit von der Partie: Euer Spieler hechtet mit halsbrecherischem Manöver und letzem Einsatz nach dem Leder. Besonders opulent wirkt die Animationsflut auch bei Torerfolgen: Die Spieler schlagen übermütig Salti, bilden vor dem gegnerischen Gehäuse eine Jubeltraube oder zelebrieren den Erfolg mit einem beherzten Sprung über die Werbebanden. Bei Schiedsrichterentscheidungen verhalten sich die Polygon-Sportler ebenfalls impulsiv. Jeder Pfiff wird mit ungehaltener Gestik kommentiert, bei Platzverweisen kommt es sogar zu handfesten Reibereien - aber keine Angst, handgreiflich werden die Spieler nicht. Packende Situationen gibt's dennoch genügend: Im Vergleich zu den Prequels wurde die Spielgeschwindigkeit dezent angehoben. Resultat: „FIFA" spielt sich ab sofort noch flüssiger, auch Slowdowns im Strafraum kennt die 99er Edition nicht mehr. Optisch wie technisch wird Euch das bis dato beste Konsolen-FIFA geboten. Akustisch kann die N64-Fassung erwartungsgemäß nicht mit dem CD-Gegenstück konkurrieren. Die Schlachtgesänge wurden einwandfrei abgemischt und passen sich jederzeit dem Spielverlauf an - auf deutsche Sprachausgabe müßt Ihr allerdings wieder verzichten. Das dynamische Duo Poschmann und Hansch kommentiert mal wieder PlayStation-exklusiv, dem N64-Kicker bleibt nur das schwer verständliche Genuschel eines englischen Sportreporters - schade!

Die Frage nach Sinn und Zweck eines Neukaufs liegt Euch mit Sicherheit am schwersten auf dem Herzen - und läßt sich leider nicht eindeutig beantworten. Für Fans des Fußballsports ist FIFA 99 ein wahr gewordener Traum - endlich dürft Ihr Euch wieder mit Vereinsmannschaften identifizieren. Die angesprochenen Verbesserungen mögen Euch auf den ersten Blick nicht überwältigen - stellen aber dennoch eine gelungene Synthese zwischen Feinschliff und notwendigen Updates dar. Ein völlig neues Spiel wird kaum jemand erwartet haben. Wer nur ab und an die Konsole anwirft, wird auch mit einem der Vorgänger glücklich werden, wer jedoch ohne seine ganz persönliche Bundesliga nicht ruhig schlafen kann, darf auch diesmal zugreifen - selbst mit der Aussicht auf „FIFA 2000" und noch mehr Neuerungen.

▶ spielerprofil

Was soll man noch sagen FIFA-Enthusiasten greifen begeistert zu. Gelegenheits-Kicker müssen für sich selbst entscheiden, ob die Verbesserungen einen Neukauf rechtfertigen – FIFA 2000 befindet sich schon in der Entwicklung

▶ schwierigkeit

Variabel. Während Ihr in der Amateur-Einstellung jedes Team mit einer derben Packung vom Platz schickt, verlangt Euch die Weltklasse-Option alles ab: Jeder Fehler wird gnadenlos bestraft – eine echte Meßlatte für Fußball-Konsolisten.

▼ facts

Spieler: 1-4
Level: .... Entfällt
Genre: .... Sports
Hersteller: .... Electronic Arts
Entwickler: .... EA Sports
Testmuster: .... Fun Generation
Veröffentlichung: .... März
ca. Preis: .... 119,- DM

Controller Pak	Rumble Pak	Expansion Pak	Modulspeicher
✔	✔	✔	
Paßwort	**Text**	**Sprache**	**Import**
	DT	US	

10 von 1

GRAFIK 10
SOUND 8
GAMEPLAY 10

▼ Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
FIFA 98 (PSX, N64, FG 1/98) oder Frankreich 98 (PSX, N64, FG 6/98) mochtet!

Der ganz normale Wahnsinn!

Folge 3

Noch günstiger ist verschenkt. Jetzt gibt's die **FUN GENERATION** im Super-Schnupper-Test zum Sonderpreis. Einfach den Coupon ausfüllen, ausschneiden und einschicken. Schon erhaltet Ihr die **nächsten 3** brandaktuellen Ausgaben im Mini-Abo druckfrisch. Wo sonst gibt's mehr Konsolenspaß und Infos für so wenig Geld?

3 Ausgaben für 9,- DM
- statt 17,40 DM -

SUPER SCHNUPPER-COUPON

Wenn aus dem Schnupperabo ein Jahresabo wird, bekommt Ihr als Prämie den Abe Exoddus-Spieleführer geschenkt!



○ Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben Fun Generation für DM 9,- statt DM 17,40 bei Einzelheftkauf.

Fun004

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ Ort

Datum / 1. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Wenn mit Erhalt der 3.Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben FUN GENERATION für DM 62,40 (Ausland 79,20). Davon habe ich Kenntnis genommen:

Datum / 2. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich wünsche folgende Zahlungsweise:

○ Per Bankabbuchung

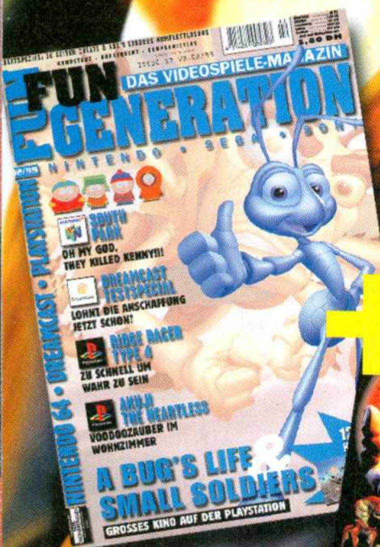
Bank:

Konto Nr:

BLZ:

○ Per Rechnung

Garantie: Diese Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim Abo-Service, 74168 Neckarsulm, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.





Coupon ausfüllen und ab in die Post!
dsb-Abo-Service, 74168 Neckarsulm

POOL HUSTLER


Nur mit ausreichend Grips zu bewältigen: Die Trickshots verlangen einiges an Denkarbeit


Dank der variablen Kameraführung gibt es in keiner Spielsituation Übersichtsprobleme

Pool Hustler versteht sich als eine ernsthafte Simulation des beliebten „Kneipensports" und überhäuft den Fan geradezu mit Spielmodi und Einstellungsmöglichkeiten. Um tiefer in die Materie des Billardsports einzudringen, empfiehlt es sich, dem virtuellen Billardlehrer einen Besuch abzustatten. Jede nur erdenkliche Stoßtechnik wird von diesem genauestens erklärt und kann auf Wunsch auch trainiert werden. So gerüstet, ist es an der Zeit sich dem Herzstück des Spiels zuzuwenden, dem Story-Modus. Wie in dem Film „Die Farbe des Geldes" kann man sich vom Nobody zum Billardkönig hochspielen. Mit dürftigen 300$ ausgestattet, beginnt der Spieler seine Laufbahn. Es gilt einen vorgegebenen Spielpartner herauszufordern, wobei der Mindesteinsatz 150$ beträgt. Außerdem darf man sich für eine der 4 angebotenen Billard-Varianten entscheiden, wie z. B. das bei uns populäre 8 Ball-Spiel oder auch das eher unbekannte 14-1-Spiel (Jeder Stoß erfolgt mit Ansage, pro versenkter Kugel gibt es einen Punkt, Sieg bei 14 Punkten). Der Billardtisch läßt sich aus jeder beliebigen Perspektive betrachten, wofür der Dual-Shock-Controller sinnvoll belegt wurde: Der linke Analog-Stick dient dem Justieren des Queues, die L-Tasten haben Zoom-Funktion. Vor dem Stoß kann noch der genaue Treffpunkt der weißen Kugel sowie der Neigungswinkel des Queues bestimmt werden. Sind alle Vorbereitungen getroffen, wird mittels des rechten Analog-Sticks gestoßen und die Kugel (hoffentlich) versenkt. Gelungene Stöße dürfen mittels Replay nochmals genossen werden, auch verschiedene Kameraansichten stehen zur Auswahl. Grafisch präsentiert sich Pool Hustler in einem schlichten, weil leider nur zweckmäßigen Gewand. Außer dem originalgetreuen Billardtisch samt Queue und Kugeln ist leider nicht viel zu sehen. Hier kann man sicherlich mehr zur Atmosphäre des Spiels beitragen, schließlich soll dem karrierebewußten Billardemporkömmling die Illusion eines verräucherten Pubs vorgegaukelt werden. Dasselbe trifft auch für den Sound zu: Die Geräusche sind zwar als authentisch zu bezeichnen. Die Hintergrundmusik jedoch nervt schon nach kurzer Zeit, läßt sich aber glücklicherweise abschalten. Wer Wert auf eine realistische Umsetzung des Billardsports legt, ist bei Pool Hustler an der richtigen Adresse. Dank Mehr-Spieler-Modus und zahlreichen Spielmodi eine Empfehlung - auch wenn der dennoch Profi dem Pub an der Ecke den Vorzug geben dürfte. *(Benedikt Plass)*

in;former

Spieler:	1-2
Level:	Entfällt
Genre:	Billard-Simulation
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	ASK / Orinth
Testmuster:	Infogrames
Veröffentlichung:	Mai
ca. Preis:	89,- DM

rating

7 von 10

GRAFIK	5
SOUND	3
GAMEPLAY	8

CIVILIZA

Uwe Dietrich - Robert Bannert


Im Überblick: Der Status Eurer Stadt wird in solchen Menüs dargestellt



Wer will, kann seine Stadt auch genauer begutachten



Schwitzende Pixel: Euer Volk arbeitet fleißig auf den Äckern


Der japanische Botschafter ist von Eurer „Großen Mauer" sichtlich beeindruckt

spielerprofil

Strategieliebhaber, die sich mit Eifer darum kümmern, Ihr eigenes Volk zu Fortschritt und Wohlstand zu führen.

schwierigkeit

Nach kurzer Einarbeitungszeit ist der Spielverlauf schnell durchblickt. Außerdem greift Ihr auf einen umfangreichen Optionsfundus zurück: Paßt das Spiel Euren eigenen Bedürfnissen an.

facts

Spieler:	1
Level:	Entfällt
Genre:	Aufbau-Strategie
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Micro Prose
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	April
ca. Preis:	89,- DM

Memory Card	Dual Shock	Mouse	MultiTap
✓		✓	

Paßwort	Text	Sprache	Import
	US	US	US

Nach fast drei Jahren hat es der PC-Meilenstein endlich auf die PlayStation geschafft: Entgegen Titeln wie „Command & Conquer" oder „KKND" fußt Sid Meiers Mythos auf klassischen Spielzügen und Simulations-Komponenten. Wer sich schon immer gewünscht hat, ein ganzes Volk zu beherrschen und Führer von Militärs, Wissenschaft, Handel, innerer Sicherheit und Außenministerium zu sein, für den ist Civilization II wie geschaffen. Taktisches Geschick und diplomatisches Feingefühl sind die Pfeiler, auf denen Euer Reich ruht.

Dabei sind die Start-Ressourcen alles andere als rosig: Vor Christi Geburt stehen nur eine magere Handvoll Siedler und ein paar Krieger bei Euch im Sold. Habt Ihr die erste Siedlung gegründet, dürft Ihr sie nach eigenem Gutdünken taufen, und schon seit Ihr mitten im Spielgeschehen. Ihr müßt zum einen für die Sicherheit der Stadt sorgen, indem Ihr Soldaten „züchtet", zum anderen müssen Fortschritt wie Wachstum Eurer Zivilisation angekurbelt werden. Hierzu stampft Ihr Bauten wie Getreidespeicher, Tempel und Aquädukte aus dem Boden, erst später könnt Ihr Euch an größere Projekte wagen: Häfen, Supermärkte oder Kernkraftwerke sind für den „Civilization"-Neuling unerreichbar. Außerdem gibt es sogenannte „Weltwunder". Die beschränken sich nicht nur auf die sieben Klassiker, sondern beinhalten ebenso Wunder aus anderen Epochen - darunter nicht nur wuchtige Monumente, sondern auch geschichtliche Ereignisse wie die Gründung der Vereinten Nationen oder der Start der ersten Atomrakete. Als Projekt sind alle einmalig: Steht der „Koloss von Rhodos" schon in Berlin, könnt Ihr ihn in Babylon nicht mehr bauen. Ebenfalls hilfreich: Die „Civilopedia"-Online-Hilfe steht Euch mit Rat zur Seite und auf Abruf bereit.

Vom Einbaum zum Atom-U-Boot

Zentraler Bestandteil Eures Volkes sind allerdings die Wissenschaftler. Laßt Eure Gelehrten nach technischen, ökonomischen, militärischen oder philosophischen Neuerungen forschen. Jede neu erfundene Stufe wirkt sich direkt auf Gebäudetypen und militärische Einheiten aus: Wer noch nicht einmal das Rad erfunden hat, kann auch keine Streitwagen in den Krieg schicken.

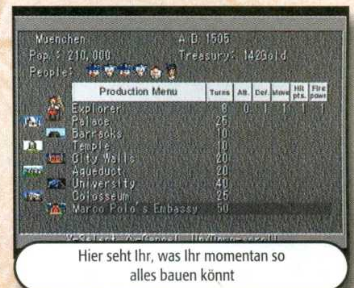
Auf einer beiliegenden Karte findet Ihr Euren „Entwicklungs-Stammbaum": Hier seht Ihr den Wissensstand Eurer Zivilisation und die Evolution unterschiedlicher Erfindungen. Wollt Ihr zum Beispiel das Geheimnis der Kernkraft erforschen, müßt Ihr vorher die Theorie über Atome aufgestellt haben.


Den Siedlern steht eine Vielzahl von Aktionen zur Verfügung

Der Aufbau neuer Zivilisationsstufen und Gebäude läuft ebenso wie die Kriegführung rundenbasiert ab. Das heißt: einer Runde entspricht eine bestimmte Anzahl von Jahren, die sich mit fortlaufender Spielzeit stetig verkürzt. Schließlich werden in der Moderne viel schneller Entdeckungen gemacht als in der Bronzezeit.

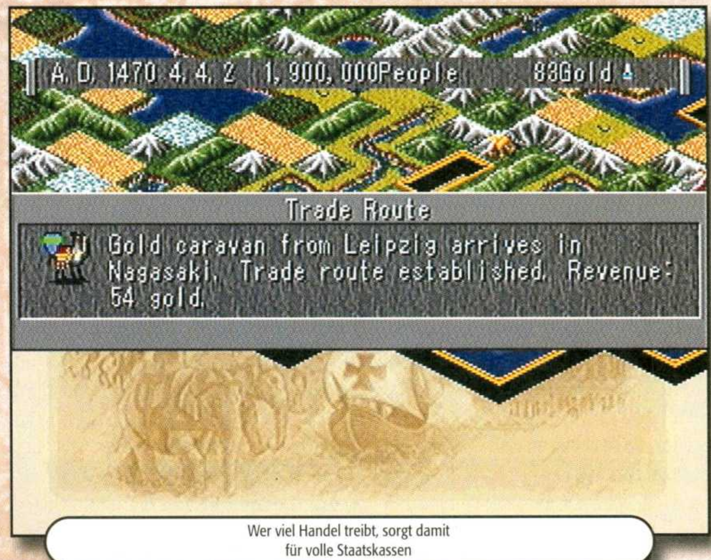
Desweiteren spielen die vorhandenen Ressourcen und der Output an „wissenschaftlicher" wie „industrieller" Energie eine große Rolle. Diese Werte lassen sich auf verschiedene Art und Weise beeinflussen - z.B. durch den Bau von Universitäten, Fabriken oder Hafenanlagen. Aber auch

ATION II


Hier seht Ihr, was Ihr momentan so alles bauen könnt



Der Hohe Rat gibt Euch Tips und bewertet Eure Leistung



Wer viel Handel treibt, sorgt damit für volle Staatskassen


Jedes neue Weltwunder wird mit einem Filmchen illustriert (hier: Marco Polos Reisen)...



...und am Ende knapp zusammengefasst



Metropolen dieser Welt: Auf Wunsch könnt Ihr die Top Five der Städte einsehen

die von Euch gewählte Regierungsform kann zu unterschiedlichen Ergebnissen führen.

Neben der Gestaltung Eurer Städte könnt Ihr auch mit Siedlern, oder später mit Ingenieuren, Bodenflächen bearbeiten. Auf einem bewässerten Feld erzielt Ihr einen größeren Ertrag, Minen im Gebirge erhöhen die Produktivität. Außerdem sind in manchen Terrains besondere „Ressourcen" wie Büffel, Rebhühner oder Fische zu finden. Sämtliche Rohstoffe haben bestimmte Auswirkungen auf den Lebensmittel- oder Energieertrag.

Brot und Spiele

Aber Vorsicht! Neben der ganzen wirtschaftlichen Planung dürft Ihr Eure Untertanen nicht aus den Augen lassen. Denn Unmut in der Bevölkerung kann zu Unruhen und Ausschreitungen führen. Während Ihr in Regierungsformen wie Monarchie oder Fundamentalismus noch mit Waffengewalt durchgreifen dürft, solltet Ihr innerhalb von Republik oder Demokratie auf militante Argumente verzichten. Zum Glück können unzufriedene Bürger mit Hilfe von Tempeln, Collosseen oder Kathedralen besänftigt werden. Für besonders bürgernahes Handeln winkt ein fetter Bonus: Das zufriedene Volk dankt Euch die sanfte Hand mit einer Anhebung des Gesamtertrags.

Aber Ihr lebt nicht allein auf dem Planeten. Bis zu sieben weitere Zivilisationen machen sich gegenseitig die Herrschaft streitig. Mit den Führern der anderen Völker kommuniziert Ihr über Diplomaten. Das Diplomatie-System von Civilization II ist recht vielschichtig: Ihr schließt Friedensverträge, handelt Waffenstillstände aus oder erklärt einer Nation den Krieg. Ebenso könnt Ihr neue Erfindungen austauschen, geheime Bündnisse schließen oder für Zusammenarbeit einen kleinen Obolus verlangen. Wem Bestechung liegt, der kommt voll auf seine Kosten: Laßt Eurem Gegenüber Truppen oder eine Finanzspritze zukommen, und er reagiert gleich viel freundlicher.

Als Sieger geht hervor, wer sämtliche Nachbarn vom Globus tilgt oder als erster ein Raumschiff mit Siedlern in Richtung Alpha Centauri schickt. Aber bis Ihr soweit seid, ist es ein langer Weg.

Civilization II gehört zur Creme de là Creme der Aufbau-Strategie. Selbst nach der Erstveröffentlichung vor rund drei Jahren hat Sid Meiers Meisterwerk nichts an Reiz verloren. Der Drahtseilakt zwischen diplomatischer Integrität und aggressiver Expansionspolitik ist durch und durch gelungen. Einziges Manko ist die recht bescheidene Präsentation. Die poppig bis bunte Darstellung von Bodenflächen und Einheiten wirkt deplaziert. Daß die Übersichtlichkeit dabei manchmal verloren geht, ist schmerzlich, aber wahr. Genau wie die nervige Dudel-Musik, die Ihr - übrigens völlig unverständlich - nicht abstellen könnt. Trotzdem steht das ausgefeilte Gameplay im Vordergrund: Die Präsentations-Ausrutscher kann der Hobby-Stratege also leicht verzeihen.

9 VON 10

GRAFIK	7
SOUND	6
GAMEPLAY	10

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ... Sim City (nicht getestet) mochtet!

BLOODY ROAR 2

-BRINGER OF THE NEW AGE-

Andreas Binzenhöfer – Philipp Noack

Jeder kennt sie. Die Geschichte vom blutrünstigen Werwolf, der sich bei Vollmond aus einem scheinbar normalen Menschen entwickelt, um seine Mitbürger zu terrorisieren. Spätestens seit „Bloody Roar" wissen PlayStation-Besitzer aber, daß es auch gutaussehende Teenager gibt, die sich tagsüber in ein Chamäleon, einen Tiger oder ein riesiges Killerinsekt verwandeln. Da diese Innovation offensichtlich genügend Anklang findet, steht in japanischen Videospielgeschäften seit kurzem der zweite Teil in den Regalen. Schon am sinnigen Untertitel „Bringer of the New Age" erkennt man unschwer, daß „Bloody Roar 2" erneut von einem japanischen Hersteller (in diesem Fall Hudson) produziert wurde. Echten Fans wird schnell auffallen, daß mit Mitsuko, dem weiblichen Eber, Greg, dem Affen-Mann und Hans, dem Fuchs drei Charaktere dem Rotstift zum Opfer gefallen sind. Dafür darf man sich fortan mit vier neuen Pixelbiestern prügeln. Mit Jenny, dem Fledermaus-Babe, bekommt Alice, der Killerhase erstmals ernstzunehmende weibliche Konkurrenz. Jeder der Monty Pythons „Ritter der Kokosnuß" gesehen hat, weiß aber, daß man über ein Killer-Kaninchen meistens nur einmal lacht.

You look sexy when you´re in pain

Auf den ersten Blick wirkt das Kampfsystem ungewohnt einfach. Mit Punch, Kick, Guard und Beast sind gerade einmal vier Tasten belegt. Wer es gerne etwas einfacher hat, kann sich sogar die Kombination aus Schlag und Tritt separat auf eine Taste legen. Nach einer Einspielzeit von ca. einer Stunde beginnt man aber den Tiefgang der Steuerung zu verstehen. Alleine die Transformation zum Tier ist eine Wissenschaft für sich. Während man sich ziemlich banal mittels einfachem Tastendruck in sein zugehöriges Biest verwandeln kann, gibt es noch zahlreiche kompliziertere Methoden. Mit etwas Übung ist es z.B. möglich, nach Standard-Attacken oder Combos seinen menschlichen Körper zu verlassen. Das Interessante dabei: der Gegner kann die Morph-Phase nicht zum eigenen Vorteil nutzen. Auch das Deck-System ist derartig gut ausgebaut, daß man beinahe behaupten muß: „Ver-



Nur wer ausreichend Beast-Energie zur Verfügung hat, kann sich per Knopfdruck verwandeln



Im Kids-Modus stehen sämtliche Moves zur Verfügung



Der Story-Modus wurde mit vielen Bildern und Textpassagen ausgeschmückt



Der hellblaue Anteil der Energieleiste zeigt die temporär verlorene Energie an



Der versteckte Charakter Shen Long tritt auch als Endgegner des Story-Modus auf



Mit einigen Moves läßt sich der Gegner weit in den Himmel katapultieren



Während der Verwandlungsphase eines Gegners sollte man nicht allzu nahe bei ihm stehen



Jeder Kämpfer hat sein eigenes Tier als Korrespondent



Störende Wände werden rechtzeitig ausgeblendet

▶ spielerprofil

„Bloody Roar 2" richtet sich hauptsächlich an den wahren Prügelspielfan. Wer von Tekken 3 und Co. langsam genug hat, bekommt eine nette Alternative, die sich mit astreiner Optik und witzigen Verwandlungen als optimales Party-Spiel erweist.

▶ schwierigkeit

(Einstellbar) Auf Stufe 1 sollte es selbst für Anfänger kein Problem sein, den Arcade-Modus dank unendlich vieler Continues zu bewältigen. Stufe 8 wird dagegen selbst Profis einiges an Geschick abverlangen. Das Spiel ohne Continues zu bewältigen, um so an sämtliche Extras zu kommen, ist übrigens in keiner Schwierigkeitsstufe einfach.

▼ facts

Spieler:	1-2
Level:	11 Stages
Genre:	Beat'em Up
Hersteller:	Hudson
Entwickler:	Hudson
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	JP-Import
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	MultiTap
✔	✔		

Paßwort	Text	Sprache	Import
	JP	US	JP

teidigung ist der beste Angriff". Im Endeffekt unterscheidet man zwischen zwei Deckungsarten: dem Light Guard und dem Heavy Guard. Da der Light Guard jedoch nicht alle Schläge blocken kann, dafür allerdings schnellere Erholungsphasen bietet, werden die meisten von Euch den Heavy Guard bevorzugen. Da man diesen sowohl mittels Padbewegung nach hinten, als auch auf dem R1-Button ausführen kann, kommt die alte Decken auf Taste Diskussion erst gar nicht auf. Hat man erst einmal einen Angriff des Gegners abgeblockt, bestehen mehrere Möglichkeiten, den Mitstreiter zu attackieren. Entweder schlägt man einfach erbarmungslos zu, täuscht eine Ansturm vor, beginnt einen Kombo oder nimmt den Gegner ordentlich in die Mangel. Neben dem obligatorischen Arcade-Modus läßt sich unter anderem noch ein handelsüblicher Survival-Modus anwählen. Der mit vielen netten Bildern und Textpassagen ausgestattete Story-Modus ist hingegen nur für Japaner interessant, soll aber neben der Hintergrundstory auch noch den Grund verraten, warum sich die Fighter gelegentlich in Tiere verwandeln. Watch- und Costum-Modus sind eher Spielereien, um die versteckten Extras anzuwählen, als ernstzunehmende und eigenstädige Spielmodi.

Blutiger Fehler

Als erste eindeutige Verbesserung zu „Bloody Roar" sticht einem die wesentlich bessere Optik förmlich ins Auge. Detailliertere Modelle, 60 fps und High-Res sind nur die wichtigsten Features, die beim Vorgänger noch fehlten. Auch soundtechnisch hat sich mittlerweile einiges getan, neben den soliden Musikstücken der Automatenversion wird man zusätzlich mit rockigeren PlayStation-only Tracks verwöhnt. Nur in Sachen Spielbarkeit hat sich nichts Wesentliches verändert. Mit einfachen Halbkreisen und Tasten-Kombinationen lassen sich bereits die meisten Special-Moves ausführen. Weitere Aspekte wie die Tatsache, daß man Energie zunächst nur temporär verliert, sind zwar ganz nett, wirken sich aber kaum auf das Spielverhalten aus. Selbst die zumindest vor einem Jahr sehr erfrischende Idee, sich in ein Tier verwandeln zu können, wurde leider nicht ausreichend genutzt. Da man als Biest mehrere Moves zur Verfügung hat und zudem härter zuschlagen kann, läuft es im Endeffekt darauf hinaus, daß man sich möglichst schnell aus seiner menschlichen Haut befreit. Dennoch macht es nach wie vor Spaß, sich mit relativ einfach auszuführenden Kombos durch die zumeist quadratischen Arenen zu schlagen. Vor allem seit mit Jenny, dem Fledermaus-Babe ernsthafte Konkurrenz für sämtliche Videospiel-Schönheiten des Beat'em Up-Genres aufgetaucht ist.

Alles in allem ist „Bloody Roar 2" ein optisch stark überarbeiteter Clone seines Vorgängers. Größter Fehler: Die Spielbarkeit wurde zwar leicht verbessert, rechtfertig aber keineswegs ein eigenständiges Spiel. Wer kein „Bloody Roar" besitzt, erhält trotz allem ein gutes Prügelspiel, daß sich mit einigen netten Ideen aus der Masse hervorhebt und sich vor allem für das schnelle Spiel für zwischendurch eignet.

8 VON 10

GRAFIK	9
SOUND	8
GAMEPLAY	8

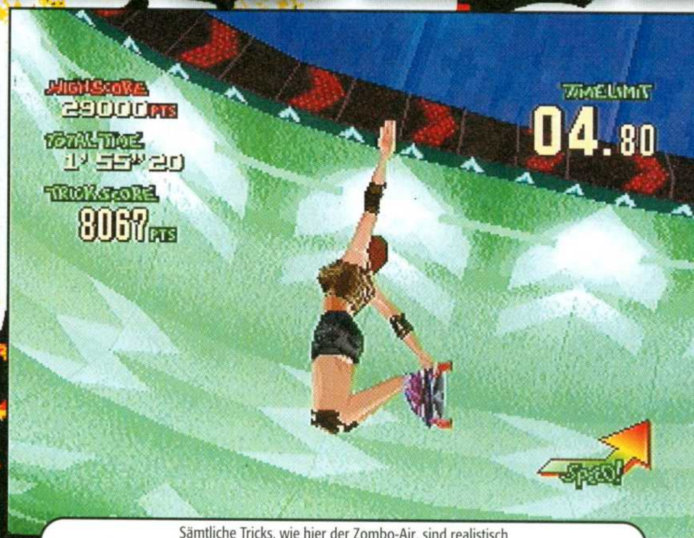
▼ Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
Bloody Roar (PSX, FG2/98) mochtet!

STREET SK8ER

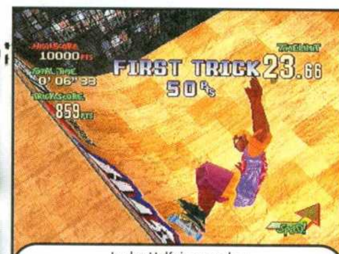
Daniel Johannes – Fabian Döhla



Auf Treppengeländern darf nach Herzenslust gegrindet werden



Sämtliche Tricks, wie hier der Zombo-Air, sind realistisch in Szene gesetzt



In der Halfpipe werden Bonuspunkte gesammelt



Im Free Skate-Modus werden die ausgeführten Moves am unteren Bildschirmrand angezeigt

Wie lange haben Skateboard-Freaks wohl auf dieses Spiel gewartet? Zwar darf auf der PlayStation nach Herzenslust Fußball, Basketball, Eishockey, Snowboard usw. gespielt oder im Boxring gegeneinander angetreten werden, eine Simulation des gefährlichen Jugendsports Skateboarding gab es für Sonys Konsole bislang jedoch nicht.

Micro Cabin orientierte sich bei der Entwicklung des Sportspektakels stark an Segas Spielhallenautomat Top Skater. Kenner und Liebhaber des Coin-op-Vorbilds werden sich mit Street Sk8er also schnell anfreunden. Zu Beginn darf sich der Spieler erst einmal für einen von vier unterschiedlich talentierten Fahrern entscheiden, vier weitere Bonusskater lassen sich später erspielen. Während der gute Frankie beispielsweise besonders schnell beschleunigt, kann die weibliche Bereicherung Ginger als Allroundtalent vor allem Anfänger überzeugen. Hat man schließlich noch das passende Skateboard (zehn Stück stehen zur Verfügung) ausgewählt, kann es schon losgehen.

See you skater!

Um einen hohen Grad an Realismus sicherzustellen, legte man vor allem großen Wert auf authentische Moves und Tricks der Fahrer, sowie ein spektakuläres Leveldesign mit allen erdenklichen Finessen, die zu halsbrecherischen Stunts geradezu einladen. So warten auf den Strecken jede Menge Rampen, Treppengeländer, Sprungschanzen oder Tunnels darauf, für aufregende Tricks mißbraucht zu werden. Wer selbst Skateboard fährt und sich mit der Materie auskennt, wird sich über die zahlreichen Variationen an Ollies, Grinds, Airs und Flips freuen. Die meisten Moves werden beim Anfahren einer Rampe ausgeführt; durch verschiedene Tastenkombos (X und Steuerkreuz oder L/R) beeinflußt man die Ausführungsart des Stunts. Gemütliche Spieler, denen nicht viel daran liegt, actiongeladene Showeinlagen hinzulegen, und die stattdessen lieber schön ruhig über einen Kurs rattern, werden jedoch nicht sehr weit kommen. Um eine Strecke erfolgreich zu absolvieren und in die nächste fortzufahren, muß nämlich stets eine gewisse Anzahl an Punkten erreicht werden, die es aber eben nur für erwähnte Stunts und die verbleibende Zeit gibt. So läßt es sich oftmals nicht vermeiden, eine Runde immer und immer wieder abzufahren, um unterwegs neue Möglichkeiten für weitere Tricks zu entdecken und durch die Ausführung selbiger das Punktekonto zu erhöhen. Die drei Kurse, auf denen man sein Können unter Beweis stellen kann, sprechen zwar nicht für einen großen Spielumfang, allerdings bieten sie jeweils nochmals mehrere alternative Routen und andere Lichtverhältnisse (Tag/Nacht). Die Reise führt den Skater dabei von L.A. über New York nach Tokio. Zudem lassen sich bei Erfolg noch drei Bonusrunden freischalten (Half Pipe, Big Air, Bowl), in denen dann nach Herzenslust gepunktet werden darf. Besonderes Lob verdient an dieser Stelle die perfekt gelöste Kameraführung. Je nachdem, welche Aktionen man ausführt, zoomt oder rotiert der imaginäre Kameramann zur richtigen Position, um das Spielgeschehen gekonnt einzufangen. So kommt einerseits ein unglaublich actionorientiertes Arcade-Feeling auf, jedoch geht andererseits auch nie die Übersicht verloren. Dazu präsentiert sich die Skater-Simulation in einer unglaublich flüssigen Grafik, die im Gegenzug aber leider nicht allzu spektakulär ausfällt. Zusammen mit der passenden Musikuntermalung mit Songs von H2O, Plastilina Mosh, Straight Faced oder Gas Huffer wird jedenfalls für die richtige Skateboard-Atmosphäre gesorgt.

Einige Kritikpunkte versalzen aber die Spielspaßsuppe doch in hohem Maße. Vor allem der mit drei Levels ziemlich bescheidene Umfang nimmt eine abschreckende Position ein, und auch die Tatsache, daß sich das Ausführen von Stunts im Prinzip auf unkontrolliertes Knöpfedrücken in variabler Abfolge beschränkt, hinterläßt einen unangenehmen Geschmack auf der Zunge des Skaters. Dennoch sollten sich nicht nur Fans und Betreiber des Sports angesprochen fühlen, sondern auch unvorbelastete Spieler, deren Hosen nicht unterhalb des Schritts hängen, dürfen einen Blick riskieren.

▶ spielerprofil

Skateboard-Freaks, die schon lange nach einer Simulation ihres Lieblingssports suchen, sollten auf jeden Fall einmal probespielen.

▶ schwierigkeit

Es ist oft nicht einfach, die erforderliche Punktzahl auf einem Parcours zu erreichen, doch entdeckt man nach mehreren Versuchen stets weitere Stunt-Möglichkeiten und kann dann die notwendigen Punkte einfahren.

▼ facts

Spieler:	1-2
Level:	3 Kurse (+ 3 Bonus)
Genre:	Sports
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Micro Cabin
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	März
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	MultiTap
✔	✔		

Paßwort	Text	Sprache	Import
	US	US	

7 VON 10

GRAFIK	7
SOUND	9
GAMEPLAY	7

▼ Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ... Top Skater (Arcade, nicht getestet) mochtet!

MONSTER SEED



Auch wenn die Idee, Monster selber züchten zu können, ganz nett ist, so geht uns der Verniedlichungseffekt doch etwas zu weit


Schatztruhen mit beachtlichem Inhalt sind in jedem Rollenspiel Pflicht



Ähnlich schlechte Angriffsnamen hatte nur Mystic Quest auf Super NES zu bieten

Monsterzucht auf der PlayStation: Klein, knuffig - und hilfebedürftig wie ein frisch geschlüpftes Küken. Nippon-Monsterchen mit Kulleraugen-Charme stehen seit „Tamagotchi" und „Pokemon" hoch im Kurs. Grund genug für japanische Entwickler-Teams allernorts, sich um die artgerechte PlayStation-Haltung der virtuellen Haustiere zu kümmern. Im Konsolen-Zwinger besonders beliebt: Die monströse Gattung. Also hat Entwickler Sunsoft die „Pokemon"-Brut mit klassischen Rollenspiel-Elementen gepaart - Genre-Spezialisten kennen das Experiment bereits aus „Azure Dreams". Wie im Konami-Crossover schlüpfen die herzigen Kleinen aus Eiern: Kaum aus der Schale gekraucht, will Monsterli gehegt und gepflegt werden - werden ihm mütterliche bzw. väterliche Fürsorge verwehrt, wird Euer Schützling weder groß noch stark. Und ein zart besaiteter Schwächling bringt Euch auf den hart umkämpften Schlachtfeldern der Spielwelt herzlich wenig: Hier überleben nur die Stärksten, genetischer Müll bleibt auf der Strecke. Harte Monster gibt's nur als Resultat eines umfangreichen Tranings-programms - und das fängt bereits im Brutkasten an. Aus weichgekochten Eiern schlüpfen nur weiche Monster - die richtige Bruttemperatur ist mindestens ebenso wichtig wie ausgewogene Ernährung und die richtige Gen-Mixtur. Ob Eure Mischung aus elterlicher Fürsorge und Erbgut stimmt, zeigt die Bewährungsprobe: Der Kampf. Der wird wie in „Azure Dreams" von Menü-gesteuerter Taktik und cleverem Timing bestimmt. Das Ziel der monströsen Offensive: Der gegnerische Monster-Züchter. Aller Detail-Liebe zum Trotz ist „Monster Seed" keine Simulation: Hier werden vornehmlich Rollenspieler mit „Tamagotchi"-Faible bedient. Faktoren wie Genetik und Zucht spielen zwar eine Rolle - machen den Monster-Mix aber mehr zur japanophilen Spielwiese denn zum wissenschaftlichen „Creatures"-Fundus. Wer Menü-Keilerei und Rollenspiel-Einfluß nicht scheut, tobt sich nach Herzenslust aus - und avanciert vom Monsterschlächter zum engagierten Ziehvater. Die verhaltene Präsentation des Nippon-Bestiariums kann der angehende Daddy leicht verzeihen: Elterliche Liebe macht vor Häßlichkeit nicht halt. *(Holger Gößmann)*

in;former

Spieler:	1-2
Level:	entfällt
Genre:	Strategie-RPG
Hersteller:	Sunsoft
Entwickler:	NK System
Testmuster:	Sunsoft
Veröffentlichung:	erhältlich
ca. Preis:	99,- DM

rating

8 von 10

GRAFIK	7
SOUND	7
GAMEPLAY	8

NCAA FINAL FOUR 99


Die Zuschauer können als sechster Mann aktiviert werden



Die unausgegorene Steuerung der Freiwürfe macht das Punkten schwer

Nach dem Streik in der besten Basketball-Liga der Welt, der nordamerikanischen NBA, wurden für alle eingefleischten Fans dieser Sportart plötzlich auch andere Ligen interessant. Wer sich also genervt von den Querelen abgewendet hat, sollte einen Blick auf die College-Variante werfen, deren Niveau sicherlich besser ist als ihr Ruf. 989 Studios, Haus- und Hoflieferant der Sportabteilung von Sony Computer Entertainment America, hat viele kleine Besonderheiten eingebaut, wie z.B. die vielen ausführlichen Statistiken, Chart Shots (daraus kann man ersehen, wie viele Treffer erzielt wurden und welche Versuche gescheitert sind) und den Double Team-Modus. Allerdings handelt es sich nicht um NBA- sondern um amerikanischen College-Basketball der NCAA, was allerdings den Vorteil hat, sein Team aus insgesamt 64 verschiedenen Mannschaften wählen zu können. Zudem wurde an den Einsatz des Multitaps gedacht, Final Four 99 läßt sich problemlos mit bis zu sieben anderen Basketballfans zocken, was auf jeden Fall genügend Langzeitspaß garantiert. Die Spielgeschwindigkeit läßt sich variieren, und man kann zwischen sieben verschiedenen Modi wählen (Tournament, Season, 1 gegen 1, etc.). Die sechs unterschiedlichen Kamerapositionen sorgen für einen guten Überblick über das Spielfeld. Auch werden besonders spektakuläre Treffer in einem Replay noch einmal gezeigt. Eine weitere Besonderheit besteht darin, daß man die Aggressivität der Defensive einstellen kann, d.h. man darf bestimmen, wie aktiv oder passiv die Defensive ins Geschehen eingreifen soll. Die Akteure sind einfach zu steuern und die eigenen Teamkameraden stehen dank hoher KI meist richtig postiert auf dem Court. Der Schwierigkeitsgrad wird nach dem Spielergeschick in der Offense und Defense variiert. Vier Stufen stehen zur Wahl: Freshman, Sophomore, Junior und Senior. Zudem ist zu bemerken, daß sich einstellen läßt, wie schnell die Mannschaft während des Spiels ermüdet, und es besteht weiterhin die Möglichkeit, Rekorde zu brechen, indem man besonders viele Points oder Rebounds erzielt. Leider gibt es ein paar Punkte, die zu bemängeln bleiben: Die Sound-Kulisse enttäuscht und auch die Animationen können mit dem hohen EA Sports-Standards nicht mithalten. Alles in allem bietet „NCAA Final Four" einfach zu wenig Neues oder Ausgefallenes, das es zu einer echten Bereicherung des Genres machen würde. Eingefleischte Basketball-Fans werden also nicht gerade begeistert sein, auf jeden Fall sollten sie ihre Erwartungen an den Titel keinesfalls zu hoch ansetzen. Zum Abschluß bleibt anzumerken, daß sich Statistikfreaks lieber an die aktuelle EA Sports Variante „March Madness" halten sollten. (Natacha Labrousse)

in;former

Spieler:	1-8 (MultiTap)
Level:	entfällt
Genre:	Sports
Hersteller:	989 Studios
Entwickler:	989 Sports
Testmuster:	O.I.T.
Veröffentlichung:	USA-Import
ca. Preis:	119,- DM

rating

7 von 10

GRAFIK	7
SOUND	7
GAMEPLAY	7

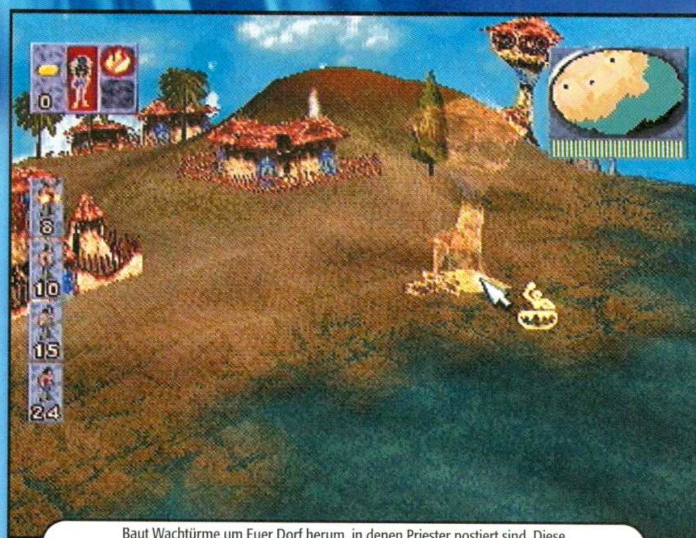
POPULOUS
THE BEGINNING

Götz Schmiedehausen

1987 gründeten Les Edgar und Peter Molyneux die Firma Bullfrog Productions, deren erster Hit Populous aus dem Jahr 1989 stammt. Zum damaligen Zeitpunkt war eine „God Sim" noch kein feststehender Genreausdruck, mit entsprechender Zurückhaltung reagierten auch die Software-Firmen, denen das Produkt angeboten wurde. Electronic Arts willigte schließlich ein, das zum damaligen Zeitpunkt sehr ungewöhnliche Spiel zu veröffentlichen. Als Gottheit kämpfte man gegen einen Nebenbuhler und dessen Anhänger. Mit Hilfe Eures Volkes stieg Eure Macht in Form von Mana. Je höher der Energiepegel, desto durchschlagender die Zaubersprüche. Wer letztendlich als Erster den Armageddon-Zauber aussprechen konnte, hatte die Partie gewonnen. Das Spielprinzip kam hervorragend an, insgesamt 3 Millionen Einheiten wurden weltweit verkauft, es gab neben PC- und Amiga-, auch SNES und Game Boy-Versionen. Der zweite Teil konnte diesen Erfolg trotz Qualitätssteigerung nicht wiederholen.

Das vorliegende Spiel ist ein Prequel zu den Geschehnissen aus Populous, Ihr seid noch nicht in die göttliche Sphären aufgestiegen, sondern seid die anbetungswürdige Schamanin eines kleinen Volkes kriegerischer Eingeborener, die auf einer viel zu kleinen Welt mit bis zu drei feindlichen Stämmen koexistieren müssen. Da sind Probleme vorprogrammiert. Anstelle friedlich die herumwuselnden Eingeborenen zu foppen und eventuell den eigenen Genpool zu erweitern, hat jeder Stamm ausschließlich die Bestrebung, den kleinen runden Planeten für sich allein zu beanspruchen. Zentrale Figur ist die Schamanin, die fast unsterblich ist. Sie allein kann Zaubersprüche anwenden, die in den Schlachten zu den entscheidenden Wendungen führen können. Dabei gibt es Sprüche, die man immer wieder verwenden kann, andere können nur im begrenzten Maße und nur in dem Level, in dem man sie erworben hat eingesetzt werden. Der Feuerball ist dabei unabhängig von der Mana-Energie der Schamanin, die aufladbaren Zauber bedürfen immer neuer Kraftanstrengungen, die die Schamanin durch die Unterstützung und den Glauben des Volkes freisetzen kann. Je mehr Stammesmitglieder die Schamanin anbeten, desto größer ihre Kraft und ihre Fähigkeit, viele mächtige Zauber anzuwenden.

In kriegerischen Auseinandersetzungen gibt es drei wichtige Komponenten: Basis sind die Krieger, die es in zweierlei Ausführung gibt, normale Kämpfer, die im Nahkampf effektiv sind, und die Feuerkrieger, diese ver-



Baut Wachtürme um Euer Dorf herum, in denen Priester postiert sind. Diese können Eindringline noch vorm Angriff bekehren



Blitzangriffe mit einer kleinen Flotte sind meistens von wenig Erfolg gekrönt



Die feindliche Schamanin schaut aufs Meer hinaus und hält nach Gefahren Ausschau



In manchen Leveln muß man das Land erst erkunden und den schwarzen Schleier lüften

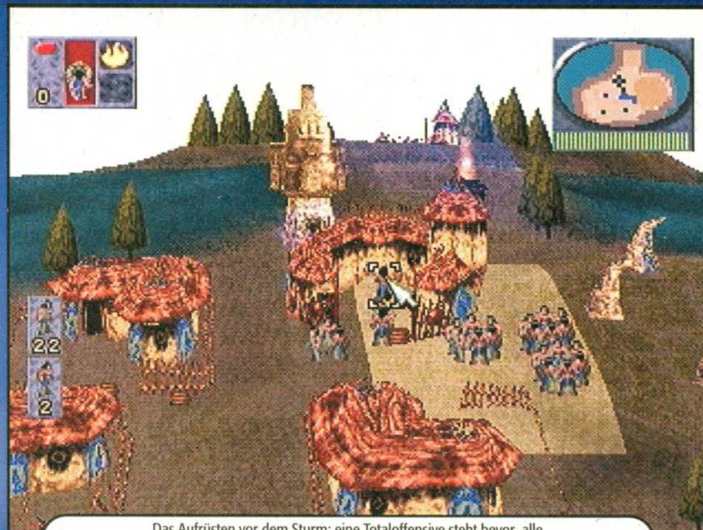


Um den Kampfesmut zu steigern, veranstaltet man vor dem Gefecht einen rituellen Stammestanz



Die Gruft des Wissens verleiht Euch Fähigkeiten, um spezielle Gebäude zu bauen


Während die Schamanin und vier Priester mehrere Minuten um einen mächtigen Zauber beten, halten Feuerkrieger die Stellung und wehren Angreifer ab


Das Aufrüsten vor dem Sturm: eine Totaloffensive steht bevor, alle Bauern werden zu Kriegern und Priestern ausgebildet

schießen aus der Entfernung ihre Munition, im Kampf Mann gegen Mann sind sie jedoch nur bedingt tauglich. Doch egal wie groß das Heer sein mag, ohne geistigen Beistand ist die Schlacht geschlagen, bevor ein Tropfen Blut fließt. Die Priester haben nämlich die Fähigkeit, durch überzeugende Reden gegnerische Krieger zu konvertieren. Diese hocken sich dann wie brave Grundschüler im Kreis um den weisen Mann und nehmen nach kurzer Zeit seine Stammesfarbe an. Diese Priester können durch andere Priester, geschickt postierte Feuerkrieger oder die Schamanin selbst gestoppt werden. Die Schamanin kann im Alleingang eine Menge Schaden anrichten. Mit Zaubersprüchen wie Blitzschlag, Insektenplage, Wirbelsturm, Erdbeben bzw. Erosion, Feuerregen oder spontane Vulkanbildung kann man auch ein zahlenmäßig hoch überlegenes Volk auf eigenem Boden unterwerfen. Gehen der gegnerischen


Ein Wirbelsturmzauber im Dorfkern verwüstet die Hütten des Feindes



Nach erfolgreicher Eroberung bekommt ihr eine Statistik nachgereicht

Schamanin die Stammesmitglieder aus, verliert sie die Fähigkeit, nach ihrem Tod wiederaufzuerstehen und der Gegner ist endgültig geschlagen.

Es ist nicht leicht, ein Gott zu werden

Das Spielprinzip beinhaltet vom ersten bis zum letzten Level grundsätzlich nur eine Aufgabe: Erobere die Welt. Da man irgendwann jedoch mit drei weiteren Stämmen konfrontiert wird, ist taktisches Denken großgeschrieben. Die Gegnerintelligenz ist enorm hoch, zudem muß sich nicht alles nur um Euren Stamm drehen. Es ist deswegen sinnvoll, nicht vorhandene Landwege zwischen den Stämmen einzurichten und genüßlich abzuwarten, bis der Konflikt hochkocht. In der Zeit baut man sich ein schlagkräftiges Volk auf, überrennt die sich gegenseitig schwächenden Parteien, sackt ihre Zaubersprüche ein und trägt den Sieg davon. Es ist unerheblich, wieviele Eurer Männer den Heldentod sterben, im nächsten Level hat man ein fest vorgegebene Anzahl von Stammesmitgliedern, die unabhängig vom Ausgang der vorangegangenen Schlacht ist. Nehmt also keine Rücksicht auf Verluste. Im späteren Verlauf des Spiels erhaltet Ihr die Fähigkeit, Boote oder Luftschiffe zu bauen, zudem könnt Ihr Spione einsetzen, die unerkannt im gegnerischen Lager Schaden anrichten. Ein ausgewogener Einsatz der zur Verfügung stehenden Mittel ist das A und O bei Populous, anders als bei Spielen wie Command & Conquer hat man kein riesiges Sortiment an Kriegsmaschinerie. Außer den 18 Zaubersprüchen muß man die Mittel doch eher spartanisch nennen.

Manchmal fast wie ein Diavortrag

Die technische Umsetzung der an sich klassischen Echtzeitstrategie-Steuerung des Spiels ist nicht unbedingt jedermanns Sache. Will man größere Gruppen bewegen, muß man mit dem Cursor die Fläche einfärben, auf dem die pixeligen Gesellen herumlungern. Die Felder können allerdings nur extrem grobrasterig vergrößert werden, deshalb erwischt man oftmals auch Objekte, die man gar nicht anklicken wollte, oder setzt den Anfangspunkt zu nahe an einem Gebäude, was zur Folge hat, daß man überhaupt kein Feld bilden kann. Am einfachsten geht es noch mit einem Analog-Pad, doch gerade bei Blitzüberfällen oder hektischen Schlachten wird man aufgrund des Mankos heftig fluchen. Mit den L1/R1-Tasten dreht man die Weltkugel noch oben bzw. unten, mit dem rechten Analogstick geht es nach links oder rechts. Für schnellere Positionswechsel ruft man mit der Select-Taste die Kartenübersicht auf.

Die Grafikdarstellung an sich ist recht gelungen, die kleinen Kerle wuseln durch die schön texturierte 3D-Gegend und haben dort ein putziges Eigenleben, auch die effektgeladenen Zaubersprüche wurden visuell hervorragend gestaltet. Leider sind die hochkomplexen Abläufe etwas viel für die PlayStation, die gerade in den höheren Leveln, wo hundert Mann große Heere aufeinanderprallen, häufig auf Einzelbildschaltung herunterfährt.

Der Sound mit den stimmungsvollen Melodien und schönen Effekte, die das Geschehen plastisch untermalen, ist wiederum sehr gelungen, was gerade bei längeren Spielsessions ein Segen ist.

Obwohl die PlayStation mit dem ehrgeizigen Projekt stellenweise ziemlich überfordert wird, ist Populous als sehr gut gelungenes PlayStation-Strategiespiel zu bewerten. Es bietet dem Einsteiger und dem Profi ein herausforderndes und lang andauerndes Spielvergnügen, das mit innovativen Ideen nicht geizt. Die hohe Gegnerintelligenz und das nur vordergründig stereotype Leveldesign lassen Euch nicht vom Pad weichen, bis nicht jede Mission gelöst ist und Eure Schamanin zur Göttin befördert wurde. Hilfreich ist auch, daß man zu jedem Zeitpunkt speichern kann (15 Block!!!) und somit langwierigen Neuaufbau nach verlorenen Schlachten vermeidet.

spielerprofil

Solltet Ihr Echtzeitsimulationen lieben, wird Populous trotz technischer Mängel ein Highlight in Eurer Software-Bibliothek darstellen. Sowohl Genre-Neulinge, die das Spiel als gute „Einstiegsdroge" nutzen können, als auch Profis können ohne lange zu überlegen kaufen.

schwierigkeit

Nicht überzogen schwer, jedoch weit davon entfernt, anspruchslos zu sein.

facts

Spieler:	1
Level:	entfällt
Genre:	Strategie
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Bullfrog
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	erhältlich
ca. Preis:	90,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	MultiTap
✔	✔	✔	
Paßwort	**Text**	**Sprache**	**Import**
	DT	DT	

8 von 10

GRAFIK	7
SOUND	9
GAMEPLAY	7

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
Command & Conquer-Reihe bzw. Warcraft 2 mochtet!

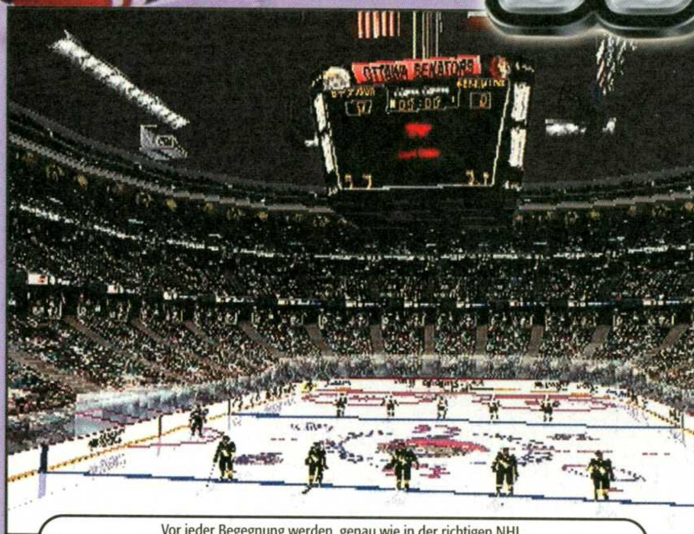
PLAYSTATION

NHL FaceOff 99

Mark Liebold

Die amerikanisch-kanadische Eishockeyliga NHL erfreut sich bei PlayStation-Besitzern so großer Beliebtheit, daß sich gleich drei große Softwarehäuser die Rechte an der schnellen und körperbetonten Sportart gesichert haben. Neben Electronic Arts und Acclaim dürfen auch Sonys 989 Studios auf die NHL-Lizenz zurückgreifen. In den Vereinigten Staaten erschien „NHL Face Off 99" fast zeitgleich mit „NHL 99" von Electronic Arts. Nach Deutschland kommt Sonys hauseigenes Eishockeyspiel hingegen knapp sechs Monate nach dem Release von EAs grandiosem Konkurrenzprodukt.

Neben den 27 NHL-Teams stehen noch acht Nationalmannschaften sowie eine Nordamerika- und eine Weltauswahl zur Verfügung. Jede Mannschaft weist unterschiedliche Stärken und Schwächen auf. Die beiden letztjährigen Stanley-Cup-Finalisten „Detroit Red Wings" und „Washington Captials" können (zumindest auf dem Papier) nur von dem amerikanischen und kanadischen Nationalteam in ihre Schranken verwiesen werden. Dagegen hat die deutsche Spielerauswahl (wenigstens laut Statistik) nicht einmal gegen die schwächste NHL-Mannschaft den Hauch einer Chance. In „NHL Face Off 99" könnt Ihr nach Lust und Laune ein kurzes Freundschaftsspiel bestreiten oder Eure Schlittschuhe gleich für eine komplette Saison (über 52 Spiele) schnüren. Wem das zu lange dauert, der darf direkt in die spannenden Playoffs wechseln. Bevor Ihr Euch auf's Eis stürzt, nehmt Ihr in den übersichtlichen Untermenüs noch einige Feineinstellungen vor. So könnt Ihr mit wenig Aufwand neue Teams zusammenstellen, eigene Spieler kreieren oder die Angriffs- und Verteidigungslinien der Mannschaften verändern.

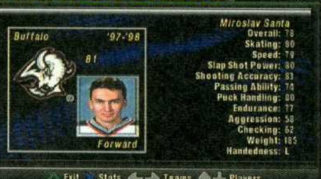

Vor jeder Begegnung werden, genau wie in der richtigen NHL, die Nationalhymne gesungen und die beiden Goalies vorgestellt

The coolest game on earth?

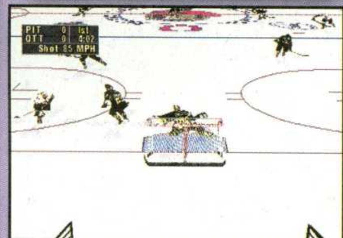
Die Steuerung von „NHL Face Off 99" ist vergleichsweise komplex. Wie vom Genre gewohnt, ändert sich die Tastenbelegung von Angriff (Schuß und Paß) auf Abwehr (Tackle und Spielerwechsel) - je nachdem, ob Ihr im Besitz des Pucks seid oder nicht. Dank einer Sprint-Funktion sind die Eishockeycracks jederzeit in der Lage, ihren Kontrahenten zu entkommen bzw. sie einzuholen. Mit Hilfe der Shoulder-Buttons können während des Spiels jeweils sechs Offensiv- sowie Defensiv-Taktiken festgelegt und die Linien ausgewechselt werden. Ebenfalls verbessert: Ab sofort dürft Ihr via „Icon Passing" weit enternte Spieler unmittelbar anspielen.

Leider verschiebt sich durch die Umstellungen alle Aufmerksamkeit zu dem Taktik-Display: Die Folge sind unerwartete, meist unerfreuliche Wendungen im Spiel. Der rasante Titel wird von Mike Emrick (New Jersey Devils) und Darran Pang (ESPN) kommentiert. Die beiden NHL-Veteranen reagieren bei Pässen wie Fouls - und das nur mit wenigen Millisekunden Verzögerung. Grafisch gehört „NHL Face Off 99" zur Referenzklasse: Die Spieler sind mittels Motion-Capturing traumhaft animiert, und selbst bei höchster Spielgeschwindigkeit oder großem Tor-Getümmel geraten Eure Kufencracks nie ins Stocken.

Trotz toller Optik und vieler Details (z.B. könnt Ihr die Namen und Nummern auf den Spieler-Trikots erkennen, sowie klassische Schlachtrufe aus dem Zuschauerpulk heraushören) kann „NHL Face Off 99" nicht ganz überzeugen. Das liegt vor allem an der unausgereiften KI. Manchmal wollen sich die Feldspieler auf Teufel komm' raus nicht zum Puck bewegen lassen - oder sie weigern sich, die Scheibe aufzunehmen. Besonders kraß sind die (Re)Aktionen des Torwarts: Paßt man nicht genau auf, wirft er den Puck hinter seine eigene Torlinie oder überläßt dem gegnerischen Spieler das schwarze Hartgummi gleich komplett. Leider kann „NHL Face Off 99" aufgrund der gravierenden Defizite und mangels Neuerungen nicht an EAs NHL-Thron rütteln. Fazit: Sony muß sich erneut mit dem zweiten Platz zufrieden geben.



In den Player Cards kann man sich einen Überblick über die Fähigkeiten der Spieler verschaffen.


Der Torwart der Pittsburgh Penguins Tom Barrasso versucht den Schuß gerade noch abzufangen.

▶ spielerprofil

Jeder, der bereits im Besitz des Vorgängers oder eines NHL Titels von Electronic Arts ist, sollte beim Kauf Vorsicht walten lassen. Wer hingegen noch kein Eishockeyspiel sein Eigen nennt, kann bei „NHL Face Off 99" getrost zugreifen.

▶ schwierigkeit

Vom Einsteiger bis hin zum Profi ist in „NHL Face Off 99", dank der unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade und der verstellbaren Spielgeschwindigkeit, für jeden etwas geboten.

▼ facts

Spieler:	1-8
Level:	Entfällt
Genre:	Sports
Hersteller:	SCED
Entwickler:	989 Sports
Testmuster:	SCED
Veröffentlichung:	26. März
ca. Preis:	89,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	MultiTap
✓	✓	✓	✓

Paßwort	Text	Sprache	Import
	US	US	

8 von 10

GRAFIK	8
SOUND	7
GAMEPLAY	8

▼ Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ... NHL 99 (PSX/N64, FG 12/98) mochtet!

PLAYSTATION

LIVE WIRE!


Was manche zu vertuschen versuchen... Im Weltraum trifft man auch auf UFOs


Im Multiplayer-Mode wird der Bildschirm wahlweise horizontal oder vertikal gesplittet

Mit Live Wire! präsentiert uns SCi ein recht innovatives Denkspiel, das ein wenig an den Spielhallenklassiker Qix erinnert. Als Spielfeld dient ein großes Drahtgitternetz, das wiederum aus vielen kleinen Einzelfeldern besteht. Sinn der Sache ist es, mit seiner Spielfigur möglichst viele dieser Kästchen innerhalb der vorgegebenen Zeit zu umranden. Dazu dient der titelgebende Draht (engl.: wire), der um das Feld herumgezogen wird, woraufhin dieses die Farbe der eigenen Figur annimmt und dem Punktekonto gutgeschrieben wird. So sollte man also so viele Kästchen wie möglich umkreisen, um somit am Ende einen höheren Score als die Kontrahenten zu erreichen. Je nach Einstellung wird dabei gegen einen, zwei oder drei Computergegner „gekämpft". Was sich im Prinzip relativ simpel und langweilig anhört, offenbart erst nach einer gewissen Zeit den wahren Spielwitz. Um effektiv zu arbeiten, sollte der Spieler nämlich nicht um jedes Kästchen einzeln herumfahren, sondern größere Areale abstecken und diese anschließend in seinen Besitz bringen. Auf diese Weise lassen sich dann weitaus mehr Felder auf einmal gewinnen, und ein Vorsprung gegenüber den Mitstreitern erlangen. Neben den regulären Gegnern tummeln sich zur Erschwernis noch allerlei andere Kreaturen auf dem Spielfeld, die einem bei einer Kollision eine gewisse Menge an Energie abziehen. Um dies zu verhindern, sollten möglichst die eingesammelten Extras in Form von diversen Waffen oder Hilfsgegenständen verwendet werden. Die aufkreuzenden Feinde orientieren sich optisch stets an der jeweiligen Levelthematik. Während man im Wilden Westen versucht, Indianern auszuweichen, begegnet man im Weltall Außerirdischen. Dank der durchaus witzig und abwechslungsreich gestalteten Stages macht Live Wire! zwar durchaus Spaß, kann aber dennoch nicht besonders fesseln. Keine Frage - das Spielsystem ist einfallsreich, doch wirken die Level zu oft überladen. Gerade, wenn vier Spielfiguren auf dem Bildschirm agieren, geht schnell die Übersicht verloren. Die große Anzahl an verschiedensten Extras mag einerseits löblich sein, allerdings verliert man aufgrund der enormen Vielfalt andererseits auch hier relativ schnell den Überblick. So bietet sich in diesem Falle wohl auch der Spruch „Weniger wäre mehr gewesen!" an. Zudem sind die 50 Level relativ schnell durchgespielt, so daß am Ende nur noch der Multiplayer-Mode übrigbleibt. Dieser sorgt jedoch zweifellos für unterhaltsame Sessions in geselliger Runde. Wer also nach einem innovativen Denkspiel sucht, und Tetris oder Bust-A-Move bereits besitzt, sollte einen Blick riskieren. *(Daniel Johannes)*

in;former

Spieler:	1-2
Level:	50
Genre:	Denkspiel
Hersteller:	SCi
Entwickler:	The Code Monkeys
Testmuster:	SCi
Veröffentlichung:	März
ca. Preis:	99,- DM

rating

6 von 10

GRAFIK	5
SOUND	6
GAMEPLAY	7

SENSIBLE SOCCER



Original-Namen gibt es leider nicht serienmäßig...


Grandiose Optik: Die Replays stellen jedes C64-Spiel in den Schatten


Aufgrund der trägen Steuerung verliert man in derart hektischen Situationen schnell die Kontrolle

„The beautiful game is back!" Dieser Schriftzug prangt in dicken Lettern auf der Verpackung von Sensible Software aus dem Hause GT Interactive. Zugegeben, besonders hübsch war Sensible Soccer noch nie - was wohl nicht zuletzt an der unvorteilhaften Vogelperspektive gelegen hat.

Das von vielen als Ameisenfußball bezeichnete Spiel konnte aber zumindest durch sein geradliniges Gameplay begeistern und war zu Amiga-Zeiten einer der besten Vertreter seiner Gattung. Inzwischen sind jedoch ein paar Jährchen vergangen, die uns unter anderem die FIFA-Serie oder das nicht minder geniale ISS beschert haben. Sensible Software hat diese Entwicklung leider verschlafen - oder warum sollte man erst jetzt so ein Produkt veröffentlichen? Gegenüber den erfolgreichen Vorgängern hat man es tatsächlich bewerkstelligen können, eine deutlich schlechtere Spielbarkeit auf die Beine zu stellen. Für diese Entwicklung sind zwei Faktoren verantwortlich: Zum einen hat es sich offenbar nicht bis nach England herumgesprochen, daß ein PlayStation-Pad über mehrere Buttons verfügt. Egal ob Pass, Schuß oder Heber, man hat für diese Aktionen nur eine Taste zur Verfügung. Im Zusammenspiel mit der oberflächlichen Steuerung, dem extrem ruckelnden Scrolling und den winzig kleinen Spielfiguren geht jedweder Überblick schon nach wenigen Spielsekunden verloren. Verschärft wird dieses Manko durch die schlampige Kollisionsabfrage: Oftmals läuft man über den Ball, ohne diesen mitnehmen zu können, oder man wundert sich über die Bemühungen des Torhüters, der trotz akrobatischen Hechtsprungs durch das Leder hindurch segelt. Der Coach-Modus, eine der wenigen Neuerungen gegenüber der Prequels, entpuppt sich bei genauerem Hinsehen auch als arge Mogelpackung. Ihr gebt Euren Spielern ein paar taktische Anweisung und verfolgt dann das tranige Spielgeschehen in einer der drei Kameraperspektiven. Somit hat Sensible Soccer für die PlayStation außer dem Namen mit seinem prominenten Vorgänger nichts mehr gemeinsam. Schade. *(Fabian Döhla)*

in;former

Spieler:	1-2 (simultan), 1-32 (Liga)
Level:	Entfällt
Genre:	Sports
Hersteller:	GT Interactive
Entwickler:	Sensible Soft. / Krisalis
Testmuster:	Theo Kranz Versand
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	99,- DM

rating

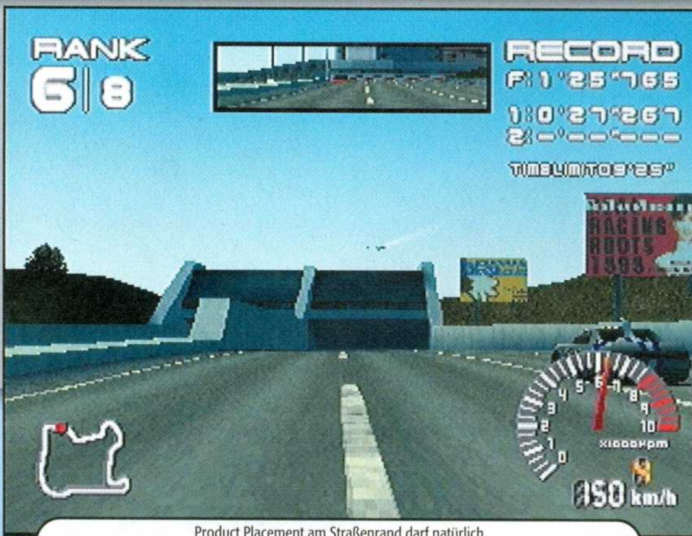
3 von 10

GRAFIK	3
SOUND	5
GAMEPLAY	3

RIDGE RACER TYPE 4™

Andreas Binzenhöfer - Philipp Noack





Product Placement am Straßenrand darf natürlich auch nicht fehlen



Erstaunlicherweise läßt es sich auch in der Außen-Perspektive extrem gut spielen

Nie werden wir den Tag vergessen, als die erste PlayStation inklusive „Ridge Racer" bei uns in der Redaktion eintraf. Sämtliche Redakteure standen wie kleine Kinder mit leuchtenden Augen vor der kleinen grauen Wunderkiste. Bereit, in neue virtuelle Welten einzutauchen. Schon die erste Testfahrt gab dem Begriff „Staunen" eine völlig neue Dimension und übertraf unsere kühnsten Erwartungen. Mit jeder Spielminute wurde die Begeisterung größer. Bis wir schließlich den schwarzen Wagen erspielt hatten, der sich nur noch mit Namco´s konkurrenzlosem neGcon-Pad sauber um die Kurven lenken ließ. Erstmals verstand man die wirkliche Bedeutung eines analogen Controllers. Lange Kurven lassen sich wesentlich präziser fahren, kleinere Korrekturen sind kein Problem mehr. Alles läßt sich einfach gefaßt viel direkter steuern. Wer zum ersten Mal die beiden Start-Runden ohne Fehler absolviert und mit knapp 300 km/h auf die enge Baustelle zufliegt, versteht endlich, was ein Falschirmspringer meint, wenn er von Nervenkitzel und Adrenalin-Ausstößen redet. Mittlerweile gibt es kaum jemanden, der Namco´s erstes PlayStation-Spiel noch nicht bei irgendeinem Freund angespielt hat. Mit „Ridge Racer Revolution" und „Rage Racer" folgten zwei würdige Nachfolger, die den ersten Teil sinnvoll erweiterten, ohne dabei dessen ursprünglichen Charme zu verlieren. Während mit Top-Titeln wie „Gran Turismo", „Toca 2" oder auch „Colin McRae Rally" zur Zeit zwar ausreichend starke Konkurrenz vorhanden ist, gibt es dennoch eine harte Fan-Gemeinde, die der „Ridge Racer"-Reihe seit Urzeiten die Treue hält.



Der beste Controller?

Aufgrund der Rasanz und der hierdurch erforderlichen Präzision scheiden sofort alle digitalen Pads aus. Tatsächlich gibt es nur sehr wenige Menschen, die mit einem digitalen Controller auch nur annähernd an die Möglichkeiten eines analogen Steuergeräts anschließen können. Doch welches analoge Pad empfiehlt sich nun speziell für „Ridge Racer"? Der Klassiker: Namcos neGcon-Pad hat den Vorteil mit kurzen mechanischen Wegen die kompletten 360° eines Vollkreises abzudecken und ermöglicht somit schnelles Wechseln von Volleinschlag zu Volleinschlag. Mit etwas Übung lassen sich die Boliden sogar präziser als mit sämtlichen anderen Steuereinheiten kontrollieren. Die Authentischen: Auch Lenkräder bieten hervorragende analoge Kontrolle über die Fahrzeuge, haben jedoch den Nachteil langer mechanischer Wege und sind meist nur schwer vernünftig zu befestigen. Das Fahrgefühl ist allerdings einmalig. Der Neue: Gleichzeitig mit „Ridge Racer Type 4" veröffentlichte Namco einen neuen Controller, das joGcon, ausgestattet mit einem Jog-Shuttle, wie man es von Videorekordern her kennt. Theoretisch interessant, scheitert es allerdings in der Praxis an einem viel zu starken Motor, der die Drehscheibe der Fliehkraft entsprechend rotiert. Wenn man nicht unbedingt eine Fingermuskulatur wie Arnold Schwarzenegger besitzt, hat man spätestens nach vier Kurven einen ordentlichen Krampf im Daumen.

Fazit: Am besten spielt sich „Ridge Racer Type 4" nach wie vor mit Namcos neGcon, da man mit einem Lenkrad aufgrund der hohen Spielgeschwindigkeit ganz schön ins Schwitzen kommt und somit einfach die Präzison des kleinen weißen Pads nicht erreichen kann.

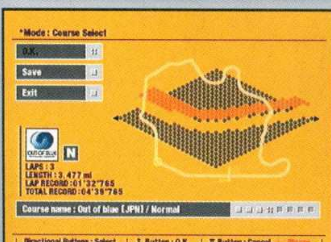
Kauft Euch ein neGcon!

Welcome to the world of „Ridge Racer"

Namco-typisch wird man auch bei „Ridge Racer Type 4" stimmungsvoll auf das bevorstehende Abenteuer vorbereitet. Ein kurzes Renderintro, unterlegt mit bekanntem japanischen Popmusik-Verschnitt, zeigt das obligatorische Nummerngirl auf dem Weg zur Arbeit. Einige Boliden tragen ein Rennen auf offener Strecke aus. Heizen über Brücken, durch Tunnels und schenken sich dabei keinen Zentimeter. Der Sieger nimmt am Schluß das hübsche Mädchen die letzten paar Meter mit, und der Spieler kann es kaum erwarten, endlich selber ins Geschehen einzugreifen. Bereits der erste Auswahl-Bildschirm präsentiert



Jeder Grand Prix ist mit virtuellen Dialoge ausgeschmückt



Vor jedem Rennen bekommt Ihr einige Informationen über die nächste Strecke mit auf den Weg



Die Nadel kurz vor dem Begrenzer und den Fuß auf dem Gas - „Ridge Racer Type 4" macht einfach Spaß (Gast-BU Fabian, Sonntag 23:34 Uhr)



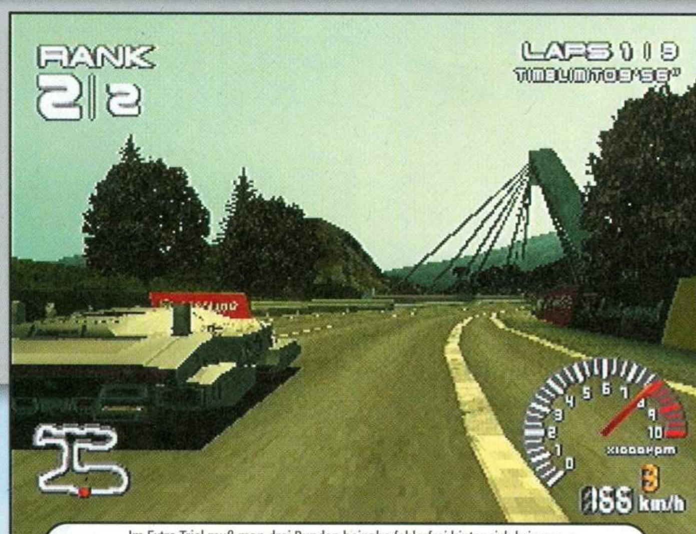
Der Kalibration des neGcon sollte man ausreichend Zeit schenken



Mit einem kleinen Malprogramm könnt Ihr eigene Sticker für Eure Boliden entwerfen



Der Zwei-Spieler-Modus kommt ohne größeren Geschwindigkeitsverlust aus

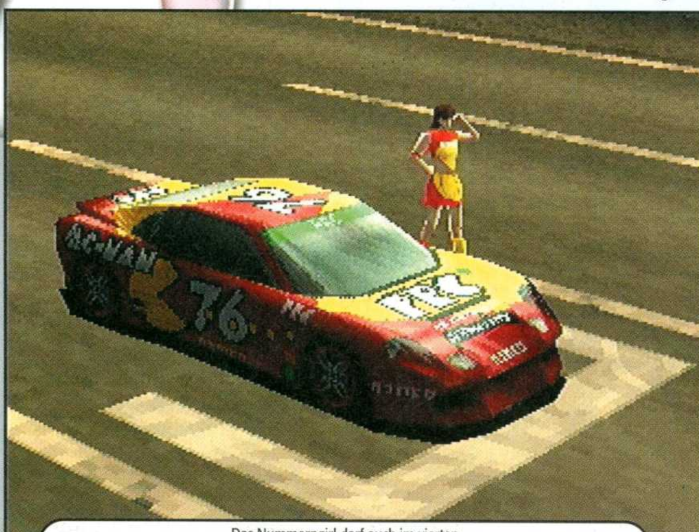


Im Extra Trial muß man drei Runden beinahe fehlerfrei hinter sich bringen, um die Extra-Autos zu erspielen

sich jedoch etwas ungewöhnlich. Grand-Prix und Time Trial, soweit so gut. Doch wozu bitte gibt es seit neustem eine Garage und sollte der VS-Menüpunkt tatsächlich andeuten, daß „Ridge Racer" endlich ein Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus spendiert wurde? Fragen über Fragen, deren Antworten sich im späteren Verlauf allerdings recht schnell klären werden. Ein Blick in die Garage läßt erkennen, daß es sich um vier verschiedene Teams und vier verschiedene Tuning-Anbieter handelt, die in jeder Kombination satte 20 Autos im Angebot haben. Anfangs lassen sich allerdings gerade mal 4 der summa summarum 320 Boliden anwählen. Alles deutet also auf ein hartes Stück Arbeit bzw. viel Spiel fürs Geld hin. Nachdem man sein hoffentlich analoges Pad im Optionsmenü den individuellen Bedürfnissen angepaßt hat, wird man sich zunächst voraussichtlich für den Grand-Prix-Modus entscheiden.

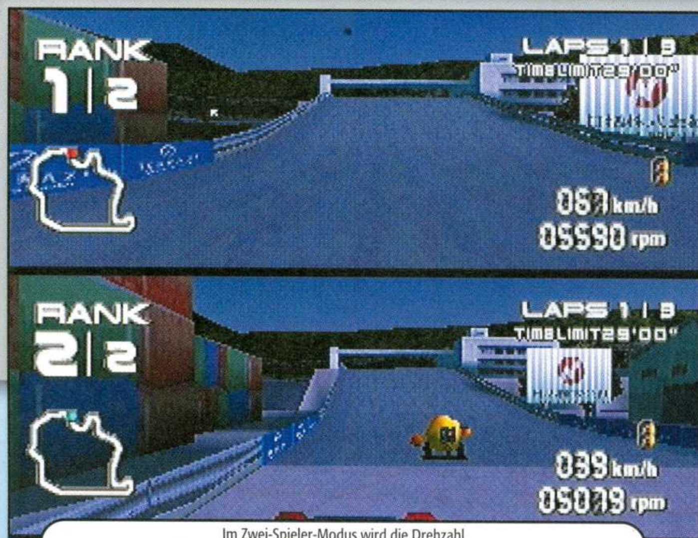
Real Racing Roots 99

Im Grand Prix Modus nimmt man an den Real Racing Roots '99 teil. Bevor man aber ins erste Rennen geht, muß man sich für eines der vier Tuning-Teams (in Kombination mit einem der vier Renn-Teams) entscheiden. Hiermit bestimmt man auch indirekt den Schwierigkeitsgrad. Assoluto (Italien) und Lizard (Amerika) setzen z.B. auf stark driftorientierte Boliden, Terrazi (Japan) und Age Solo (Frankreich) dagegen eher auf Autos mit viel Grip. Jeder Grand Prix besteht aus acht Strecken. Nach den beiden recht einfachen japanischen Kursen „Helter Skelter" und „Wonderhill", bekommt der Spieler je nach Leistung ein neues Fahrzeug aus dem gigantischen Fuhrpark präsentiert. Die beiden nächsten Strecken „Edge of the Earth" und „Out of the Blue" sind bereits wesentlich anspruchsvoller und bedeuten den Tod für jeden Bleifußfanatiker. Nur wer mindestens den zweiten Platz erreicht, kommt weiter in die nächste Runde. Stage 3 besteht zwar aus vier Strecken, nach den ersten drei („Phantomile", „Brightest Nite", „Heaven and Hell") dürft Ihr allerdings zwischenspeichern und erhaltet erneut ein neues, schnelleres Auto. Dafür müßt Ihr allerdings, wie auch auf der letzten Strecke („Shooting Hoops") die Ziellinie als erster überqueren. Um dies nicht allzu schwer zu gestalten, stehen pro Kurs drei Continues zur Verfügung, die man allerdings erst mit den schwereren Teams benötigen wird. Im Gegensatz zum Ur-Spiel darf man also endlich auf acht verschiedenen Strecken die Reifen quietschen lassen, wobei man allerdings fairerweise anmerken sollte, daß es sich im Endeffekt um vier Strecken handelt, die in zwei unterschiedlich langen Versionen zur Verfügung stehen. Während bei „Ridge Racer" Bestzeiten ausschließlich ohne spektakuläre Drifts zustande kamen, entflammte spätestens mit dem dritten Teil der Serie eine heiße Diskussion um das Thema Driften. „Ridge Racer Type 4" sucht mit den verschiedenen Herstellern den Kompromiß zwischen den beiden Alternativen. Mit einem reinen Drift-Auto lassen sich vor allem enge Kurven und Passagen wesentlich eleganter und spektakulärer durchfahren, als mit dem zugehörigen Grip-Korrespondent. In langgezogenen Kurven kann man allerdings sein Grip-betontes Fahrzeug wesentlich besser ans physikalische Limit bringen. Drifter müssen


Das Nummerngirl darf auch im vierten Teil nicht fehlen



Jenseits des Asphalts fehlt meistens der Grip



Im Zwei-Spieler-Modus wird die Drehzahl aus Platzgründen digital angezeigt



Mit gekonnten Drifts kann man selbst engere Kurven mit hohen Geschwindigkeiten nehmen

entweder vom Gas, oder versuchen Ihr Auto nur leicht anzustellen, was aber zweifellos nicht gerade leicht ist. Zwischen den einzelnen Rennen folgt ein kurzes Gespräch mit Team und Presse, wodurch dem ganzen Grand Prix-Geschehen etwas mehr Tiefgang verabreicht werden soll. Nach jedem absolvierten Rennzyklus gibt es nicht nur einen netten Abspann zu begutachten, sondern auch neue Wagen in der eigenen Garage zu bewundern.

3 Laps to go

Die anfangs so unvertraute Garage stellt sich im Verlauf des Spiels als alle Modi verbindendes Element heraus. Hier kann man alle im Grand Prix-Modus erspielten Fahrzeuge nach Hersteller und Tuning-Partner geordnet begutachten. In aller Ruhe informiert Ihr Euch über wichtige Fahrzeugdaten wie Höchstgeschwindigkeit, Klassenzugehörigkeit und die Art der Bodenhaftung. Danach habt Ihr die Qual der Wahl, und müßt Euch für acht Lieblingsfahrzeuge entscheiden, die dann quasi in der hauseigenen Garage zur Verfügung stehen. Auf diese Garage kann man etwa im Time Trial, im VS-Modus, aber auch im Extra-Trial zurückgreifen. Vor allem in letzterem ist es essentiell, für welche Boliden man sich entschieden hat. Im Extra Trial tritt man gegen das Vorzeige-Auto des jeweiligen Herstellers an. Wer es besiegt, darf es mit nach Hause nehmen. Da mit einigen Autos ein Sieg in solch einem Rennen schon alleine technisch unmöglich ist, sollte man unbedingt mit einem seiner besten Wagen antreten. Habt Ihr übrigens alle 320 Autos freigefahren, müßt Ihr lediglich einen weiteren Grand Prix gewinnen, um mit dem utopischen Pac-Man-Wagen fahren zu können. Wer möchte, darf seine Lieblinge sogar mit eigenen Aufklebern verschönern. Entweder entscheidet man sich für einen der vorgefertigten Sticker, die man nach und nach freispielen kann, oder malt sich mit Hilfe eines komfortablen Editors selber lustige Bilder auf sein Auto. Dank professioneller Funktionen wie „Cut and Paste" können dabei sogar richtige Kunstwerke entstehen. Auch im Time Trial greift man auf seine Lieblingsboliden zurück und versucht den sehr unterschiedlichen Strecken die letzten Zehntel zu entlocken. Generell sollte man dabei versuchen, so viel mit Vollgas zu rasen wie möglich. Beim Driften scheiden sich die Geister, während die einen grundsätzlich niemals Gas und Bremse gleichzeitig betätigen, scheint dies für andere die optimale Kombination auf der Jagd nach Bestzeiten. Im VS-Modus tritt man tatsächlich im Zwei-Spieler-Splitscreen gegeneinander an. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr sogar Eure eigene Memory Card mitbringen, um auf die selbst erspielten Wagen zugreifen zu können. Eine der spaßigen PocketStations konnten wir leider nicht mehr rechtzeitig zum Test auftreiben, sobald wir allerdings mehr wissen, werden wir Euch auf geeignetem Weg schnellstmöglich informieren, was es genau mit diesem Menüpunkt auf sich hat.

Bonus-CD

Trotz der wirklich zahlreichen und obendrein gelungenen Neuerungen

spielerprofil

„Ridge Racer Type 4" ist das derzeit beste Arcade-Rennspiel auf der PlayStation und sollte demnach nicht nur Rennspielfreaks, sondern eigentlich jeden, der sich halbwegs mit dem Thema Autorennen anfreunden kann ansprechen. Jede Menge Spielspaß auch ohne große Tuning- und Setup-Spielereien.

schwierigkeit

„Ridge Racer"-Spiele waren im Endeffekt schon immer für jeden bezwingbar. Wenn man nicht unbedingt darauf aus ist, sämtliche Fahrzeuge zu erspielen, sollte man kein größeres Problem haben, den Arcade-Modus zu bezwingen.

facts

Spieler:	1-4 (Link + Splitscreen)
Level:	8 Strecken
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Namco
Entwickler:	Namco
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	9. April
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	PocketStation
✔	✔	✔	✔

Paßwort	Text	Sprache	Import
	US	US	



Nach jeder vollendeten Stage erhält man ein neues Fahrzeug

Die Bonus Wagen



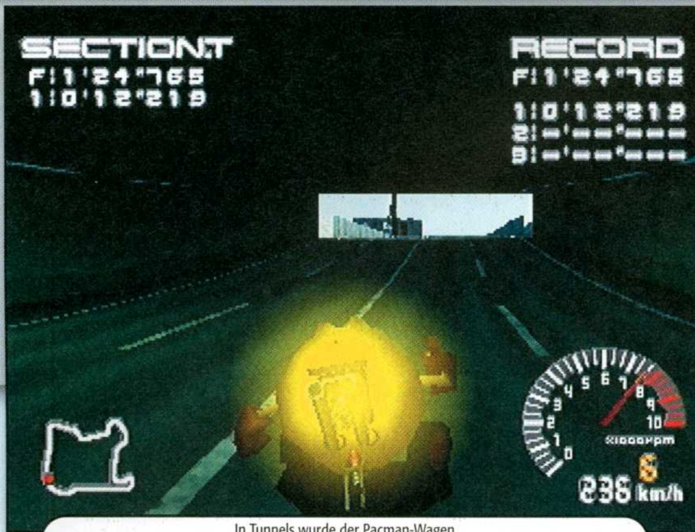








PLAYSTATION



In Tunnels wurde der Pacman-Wagen mit auffälligen Lichteffekten ausgestattet



Wenn die Plazierung innerhalb der Vorgabe liegt, blinkt sie gelb

war es doch die Bonus-CD, die uns die größten Freudentränen bescherte. Auf einer kostenlos mitgelieferten CD befindet eine leicht abgespeckte Version des ersten Teils. Dafür werden selbst Automaten-Fanatiker über die phänomenalen 60 fps (Bilder pro Sekunde) staunen. Zwar fehlen die Spielmodi des ersten Teils, dafür läßt sich wie gewohnt der schwarze Wagen erfahren und als besonderer Bonus sogar der White Angel aus „Ridge Racer Revolution". Natürlich kann man mit dem White Angel etwas schneller als mit dem Black Devil fahren. Will heißen: Sämtliche Rekorde sind mit der Bonus CD hinfällig geworden (man stelle sich bei dieser Gelegenheit einen völlig schweißgebadenen, hochkonzentrierten Videospiel-Redakteur vor, der wie in alten Zeiten in der dritten Runde ihm Geschwindigkeitsrausch durch die viel zu enge Baustelle jagt und seit ca. 2 Minuten nicht mehr atmet). Man bekommt also zusätzlich zum eigentlichen Spiel den stark verbesserten Hauptbestandteil des ursprünglichen „Ridge Racer" gratis mitgeliefert.



Die Gegner verhalten sich mäßig intelligent und versuchen nur ab und zu den Spieler zu blocken



Karambolagen mit Gegnern kosten wertvolle Zeit

„Ridge Racer"-Feeling

Wie nicht anders erwartet, ist „Ridge Racer Type 4" der mehr als würdige vierte Teil einer überzeugenden Spiel-Serie. Der große Fuhrpark und acht Strecken lassen das Rennspiel-Herz höher schlagen. Schon die ersten Runden auf den relativ einfachen Kursen zeigen erneut, was Spielgeschwindigkeit wirklich bedeutet. Wer sich nach und nach die schnelleren Boliden freispielt, gerät früher oder später sogar in den absoluten Geschwindigkeitsrausch. Die Strecken sind wie gewohnt perfekt auf die schnelleren Autos abgestimmt, und garantieren so ausreichend Langzeitmotivation. Um alle 320 Wagen zu erspielen, muß man „Ridge Racer Type 4" über 100 mal durchspielen. Was anfangs ziemlich nervig klingt, bietet dem echten Fan einen hervorragenden Grund, das Spiel auch mit langsameren Fahrzeugen wieder und wieder in Angriff zu nehmen. Schließlich will man ja alle Boliden besitzen und auch das kleine Pacman-Auto sein Eigen nennen. Im Vergleich zu den Vorgängern gibt es kein ausgezeichnetes Auto mehr, mit dem alle Rekorde erfahren werden können. Vielmehr muß man sich darüber Gedanken machen, welcher Wagen sich für die jeweilige Strecke am besten eignet. Grafisch ist „Ridge Racer Type 4" über jeden Zweifel erhaben. Trotz der extrem schnellen 3D-Engine muß man sich sehr anstrengen, um die vereinzelten Pop-Up-Effekte zu finden. Das leicht nervige Clipping des ersten Teils gehört komplett der Vergangenheit an, und dank Environment Mapping sowie anderer netter Effekte wirkt „Ridge Racer Type 4" realistischer als jedes andere PlayStation-Rennspiel. Überall sieht man vorbeidüsende Flugzeuge, Feuerwerke und jede Menge anderer kleiner Details. Wie bereits im Preview angemerkt, sollte man keinesfalls den Fehler begehen, Namcos neuestes Zugpferd mit anderen Toptiteln wie „Gran Turismo" zu vergleichen. Während Gran Turismo eher auf Realismus und Authentizität setzt, stand „Ridge Racer" schon immer für perfekt kontrollierbare Geschwindigkeit. Der Zwei-Spieler-Modus kommt ohne größeren Objekt-Verlust aus, im Time Trial stehen sämtliche wichtigen Features zur Verfügung, und außerdem gibt es da ja noch diese Extra-CD. Bleibt eigentlich nur noch eines zu sagen: Namco hat sich mal wieder selbst übertroffen.

„Ridge Racer Type 4" ist die perfekte Fortsetzung einer ohnehin genialen Rennspielserie. Für wenig Geld erhält man nicht nur ein tadelloses Produkt, sondern auch eine aufgemotzte Version des ersten Teils. Greift bedenkenlos zu, hier könnt Ihr definitiv nichts falsch machen.



Hier wird der Sieger von einem Flugzeug empfangen



Je nach Hersteller sind die Fahrzeuge mit unterschiedlichen Fahrwerken ausgestattet



Hektisches Überholen führt meistens zu einem ordentlichen Crash

10 von 10

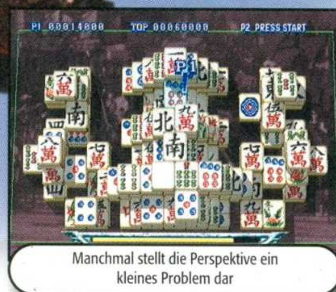
GRAFIK 10
SOUND 9
GAMEPLAY 10

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... „Ridge Racer", „Ridge Racer Revolution", „Rage Racer" (alle PSX) mochtet!



SHANGHAI TRUE VALOR


Der einzige Spielteil mit minimaler Story



Manchmal stellt die Perspektive ein kleines Problem dar

Ob Reisbauer, Feudalherr oder Samurai: Wer seine Konflikte im alten Japan nicht mit klirrenden Klingen zwischen Bambushainen und Reisfeldern austragen wollte, wählte den vergeistigten Weg - und forderte seinen Gegenüber zu einer Partie „Shanghai" heraus. Das galt als schick, bewies geistige Überlegenheit - und obendrein schonte es Land und Leute.

Nach diversen Umsetzungen für Heimcomputer-Systeme und Konsolen-Exoten (unter anderem für Ataris Lynx-Handheld) setzt Nippon-Entwickler Sunsoft das spirituelle Brettspiel-Treiben für Sonys Flaggschiff um. Trotz dicker Staubschicht hat das klassiche Klötzchen-Konzept nichts von seinem Charme eingebüßt: Der asiatische Klassiker besticht mit taktischen Möglichkeiten wie kein anderer Genre-Vertreter - und das, ohne den Spieler mit Regel-Ballast oder Options-Wust zu geißeln. Der Spielmechanismus ist ebenso handlich wie erprobt: Auf dem virtuellen Spielbrett begutachtet Ihr eine Klötzchenpyramide, sämtliche Bausteine wurden in 3D modelliert und mit japanischen Schriftzeichen veredelt. Wer ein Steinpaar mit gleichartigem Ornament entdeckt, portiert die Klötzchen via Button-Klick auf den Ablagestapel - und einen fetten Bonus auf sein Punktekonto.

Wer die klassische Shanghai-Pyramide bereits im Schlaf einreißt und fernöstliche Hyroglyphen zum Frühstück sortiert, wagt sich an zwei Herausforderungen der besonderen Art: Im martialischen „Battle Shanghai" kämpft Ihr gegen Mitspieler aus Fleisch und Blut und forscht nach nach einem versteckten Stein.

Als gelungene Digi-Adaption des zeitlosen Originals gehört „Shanghai True Valor" zum herausforderndsten, was das PlayStation-Sortiment dem Knobel-Kultisten zu bieten hat. Aber Achtung: Nur wer sich intensiv mit dem Titel auseinandersetzt, weiß die taktischen Möglichkeiten auch zu schätzen. Für den Gelegenheits-Knobler ist „Shanghai True Valor" kaum mehr als mäßig präsentiertes Klötzchen-Schieben - ohne den verspielten Charme von „Bust-A-Move" oder die rasante Spielmechanik von „Tetris". Hier gilt: In der Ruhe liegt die Kraft. Auffassungsgabe und Koordination sind gefragt wie bei keinem anderen Brettspiel: Für Daddy eine kluge Kaufwahl - als Geschenk für den kleinen Bruder macht „Shanghai True Valor" keinen Sinn. *(Holger Gößmann - Robert Bannert)*

in;former

Spieler:	1-2
Level:	65
Genre:	Denkspiel
Hersteller:	Sunsoft
Entwickler:	Activision
Testmuster:	Sunsoft
Veröffentlichung:	erhältlich
ca. Preis:	99,- DM

rating

9 von 10

GRAFIK	4
SOUND	5
GAMEPLAY	9

SWING


Im Tutorial werden alle Kugeln ausführlich erklärt


Heiße Zwei-Spieler-Gefechte werden im Split-Screen ausgetragen

Swing - das innovative Logikspiel aus dem Hause Software 2000 hat endlich den großen Sprung vom heimischen PC in Sonys kleine Kekskiste geschafft. Um eines vorneweg zu nehmen: Swing hat die Konvertierung gut überstanden und zeigt sich auf der Playstation in ähnlicher Qualität wie auf seinem großen Bruder. Das Spielprinzip ist dabei gleich geblieben, immer noch muß man viele, viele Kugeln so auf vier Waagen verteilen, daß sich gleichfarbige Exemplare durch gegenseitige Berührung auflösen. Mit dem Ablegen einer Kugel übernimmt man dabei automatisch den am oberen Bildschirmrand wartenden Nachfolger. Vorausdenken ist also gefragt, denn sobald sich eine Kugelreihe bis zur Decke gestapelt hat, ist das Spiel schnell vorbei!

Diese recht simple Idee wurde von den Entwicklern jedoch mit so vielen kleinen Gemeinheiten bestückt, daß man relativ oft geneigt ist, herzhaft ins Joypad zu beißen. Zusätzlich zu den oben schon erwähnten farbigen Standardkugeln gibt es nämlich ein reichhaltiges Angebot an speziellen Sonderbällen, die sowohl positive als auch negative Auswirkungen auf das Spiel haben können. Da wäre zum Beispiel die Bombe, mit der sich ungeliebte Kugelhaufen fachgerecht entsorgen lassen - ein Color Zap dagegen löst nur alle Bälle einer Farbe in ihre Bestandteile auf. Bei der Vergabe dieser Sonderkugeln ist man allerdings nicht alleine auf Fortunas gute Laune angewiesen, denn wer die Waagen wie ein Katapult einsetzt und einen Ball damit aus dem Bildschirm schleudert, wird ebenfalls mit einem der netten Goodies belohnt. Da man mit einer wirklich großen Anzahl dieser Kugeln zu kämpfen hat, sollte man sich vorher die ausführlichen Tutorials zu Gemüte führen, in welchen die Wirkung jedes einzelnen Balls erklärt und der Anfänger in die grundlegenden Techniken von Swing eingeführt wird. Hat man sich dann im Free-Play-Modus etwas eingeübt, dürfte einem kurzweiligen und überaus unterhaltsamen Zweispieler-Match eigentlich nichts mehr im Wege stehen.

In Hinblick auf die technische Seite hat man sich erwartungsgemäß stark zurückgehalten, denn die ebenso schlichte wie zweckmäßige Grafik und der einlullende Begleitsound lassen Eure Sinnesorgane nicht gerade vor Freude jubeln. Aber diese Mankos muß man als Genrefreund ja (leider) auch bei fast allen anderen Vertretern dieser Spielegattung verschmerzen, sie scheinen sogar schon irgendwie „dazuzugehören". Weniger Freude kommt hingegen bei Besitzern von älteren Fernsehgeräten auf - ohne RGB-Anschluß erscheinen Euch viele Onscreen-Texte nahezu unleserlich. Für Genre-Fans bietet Swing eine wirklich gute Mischung aus Innovation und Altbekanntem und sollte ruhig auch einmal von Neulingen auf diesem Gebiet probegespielt werden, wer Denkspiele allerdings am Liebsten an die Decke nagelt oder Swing schon auf dem PC sein Eigen nennt, sollte lieber die Finger davon lassen. *(Simon Krätschmer - Daniel Johannes)*

in;former

Spieler:	1-2
Level:	45+
Genre:	Denkspiel
Hersteller:	Software 2000
Entwickler:	Software 2000
Testmuster:	Software 2000
Veröffentlichung:	Ende März
ca. Preis:	99,- DM

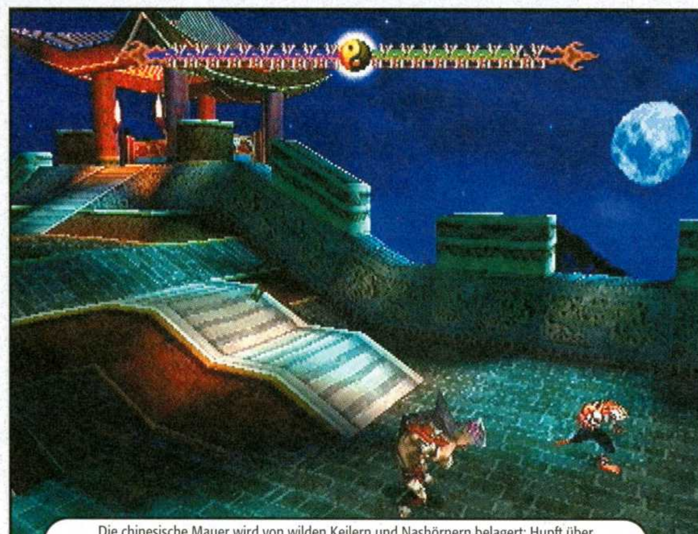
rating

8 von 10

GRAFIK	5
SOUND	6
GAMEPLAY	8







Die chinesische Mauer wird von wilden Keilern und Nashörnern belagert: Hupft über die vierschrötigen Klötze weg, und Ihr hab leichtes Spiel.



Konfuzius Kun-Fu-Duden, Trick 17: Tai lediert einen hölzernen Ausguck, der Schweinwächter setzt sich auf den feisten Hosenboden.

T'AI FU

Robert Bannert

Hollywood-Schmiede Dreamworks packt den Tiger in das RAM: „T'ai Fu" erzählt die Geschichte einer jungen Raubkatze auf dem Weg zur kämpferischen Perfektion- actiongeladen und eindrucksvoll inszeniert. Fun Generation nimmt das Erstlingswerk der amerikanischen Cineasten unter die Lupe.

Eye of the Tiger

Mit der Videospiel-Version von „Small Soldiers" haben Dreamworks Kino-Kost vermarktet, Schnurrhaarsträuber „T'ai Fu" ist neben den „Skullmonkeys"-Knetfiguren der erste reinrassige Videospielheld aus dem firmeneigenen Interactive-Lager.

Wie im Kino verläßt sich Dreamworks auf knuffige Charaktere und possierliche Präsentation: T'ai ist der coolste Papier-Tiger der tierischen Animations-Historie - und das gleich komplett in 3D. Daß die dynamische Raubkatze dabei auf einen altbewährten Genre-Crossover aus Hupf- und Prügel-Elementen zurückgreift, tut der charmanten 3D-Welt keinen Abbruch: Dreamworks' Designer machen einen Abstecher ins chinesische Tierreich - und paaren den kunterbunten Zoo mit fernöstlicher Mythologie. Das Resultat ist eine mystische Martial-Arts-Fabel - und ein Comic-Kater als animalisches Bruce-Lee-Aluid.

Wer 1962, 74 oder 86 geboren ist, kann sich mit der munteren Prügel-Pussi umso besser identifizieren: Eben die sind laut chinesischer Astrologie unter dem Zeichen des Tigers geboren - und angeblich ebenso energiegeladene Kämpfernaturen wie bemitleidenswerte Tollpatsche.

Tiger T'ai bestätigt das asiatische Klischee mit jeder Animationsphase: Ob beim Ausfallschritt, beim Heranschleichen oder während einer krachenden Kombo - Euer dreidimensionaler Prankenschwinger beschreitet in jedem Augenblick die Gratwanderung zwischen spielerischer Eleganz und pubertärer Schlacksigkeit. Das paßt nicht nur ganz famos zur überzeichneten Cartoon-Proportionierung des chinesischen Tierreichs, obendrein beschreitet man hier den Weg alles Fabulösen: In der tierischen Wendewelt des altertümlichen Chinas sind nicht nur Raubkatzen am Drücker - man hat sich von (A)ffe bis (Z)ebra bei Konfuzius' Tierleben bedient und den zauberhaften Kontinent in Pranken, Hufe, Tatzen, Flügel, Flossen und Klauen übergeben. Statt den wilden Hunnen-Horden sind an der chinesischen Mauer gehörnte Huftiere zugange, in den Wäldern herrscht

TRAUMFABRIK

Wer regelmäßig ins Kino geht, kommt an dem Namen „Dreamworks" kaum noch vorbei: Das junge US-Label um Hollywood-Zar Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg (Ex-Boss der Disney-Studios) und Medien-Mogul Will Eisner tummelt sich jetzt seit knapp drei Jahren in den Kino-Charts - und wirft seine Ressourcen mit konstanter Hartnäckigkeit gegen das Micky-Maus-Imperium. Ob inhaltliche wie zeitliche Parallelen zu Disney- und Buena-Vista-Releases (wie bei „Deep Impact", „Antz" und „Der Prinz von Ägypten" geschehen) mittlerweile integraler Bestandteil der Geschäftspolitik sind, sei dahingestellt: Fest steht, daß die neue Traumfabrik dieser Tage nicht nur beim Publikum Aufsehen erregt. Mit Erfolgen wie „Small Soldiers" und „Deep Impact" haben sich die emsigen US-Cineasten als Spezialisten für digitale Effekte bewiesen, die Animations-Highlights „Antz" und „Der Prinz von Ägypten" rütteln an den Grundfesten der Mäuseburg. Disney Sub-Label Pixar („Das große Krabbeln") tut den direkten Konkurrenten „Antz" zwar als billigen Abklatsch des eigenen Machwerks ab - trotzdem war die intelligente Geschichte um einen manischen „Woody Allen"-Krabbler für Dreamworks ein Achtungserfolg. Ob Spielberg und Co. die Maus vom Thron stürzen, ist fraglich - aber Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft und steigert die Qualität. Disney und Konsorten dürfen sich künftig nicht mehr auf ihren Lorbeeren ausruhen - es geht heiß her im Staate Hollywood.
Dreamworks' Cineographie beweist's:



1997	BALTO	(Animationsfilm um Lassies verschollenen Huski-Halbbruder)
1997	PROJECT PEACEMAKER	(Action-Thriller mit George Clooney und Nicole Kidman)
1998	AMISTAD	(Drama/Romanverfilmung um Sklavenaufstand in den USA)
1998	DEEP IMPACT	(Katastrophenfilm - und direkter „Armaggeddon"-Konkurrent, allerdings ohne nennenswertes Star-Aufgebot)
1998	SMALL SOLDIERS	(Effekt-Spektakel um possierliche Render-Revoluzer)
1998	DER SOLDAT JAMES RYAN	(Rettungsdrama im zweiten Weltkrieg - von Steven Spielberg, mit Tom Hanks)
1998	ANTZ	(Ameisen-Aufstand - Computeranimierter Insekten-Individualist auf Abwegen)
1998	DER PRINZ VON ÄGYPTEN	(Disneys „Mulan" läuft auf Glatteis - Dreamworks schlägt Disneys Weihnachtstrickfilm um Längen - nur leider nicht an der Kasse.)



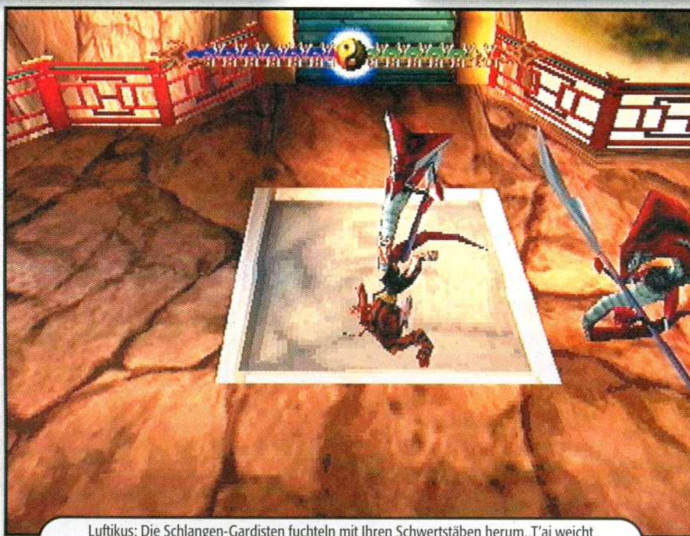

Obermotz-Duell: Der Schlangekönig wuchtet sein Szepter durch die Luft - und verpaßt Euch Kopfnüsse. Geht direkt in den Nahkampf über, dann kann das Reptil nicht zum Schlag ausholen.


Klinisch tot: Die Masse der Feinde macht's. Nach rund 30 Zweikämpfen kann Euch sogar ein Affe in die Mangel nehmen - vorausgesetzt, Euch fehlt noch die richtige Taktik.

das freche Affenvolk, und der Schrein des Wissens wird von einem gemütlichen Panda-Meister gehütet.

Enter the Dragon

Daß bei so viel rassiger Vielfalt etwas schiefgehen muß, liegt hierzulande schon früh morgens in der Luft: Bald ziehen düstere Wolken am rosigen Wattehimmel auf, als Drahtzieher hinter allen finsteren Machenschaften muß ein Drache herhalten. Wie im chinesischen Sagenreich ist der schuppige Klunkerklau magisch talentiert, und ein Elementargeist obendrein - im Falle von T'ai Fus Gegenspieler eine flammenspuckende Nemesis aus den feurigen Abgründen der Hölle. Der Fiesling hat die Heimat Eures Tigers fest in der Klauenhand - und quetscht seine Vasallen aus bis auf den letzten Tropfen grün getünchten Pixelbluts. Affenstamm, Kranich-Kader und Insektenvolk sind vor dem Zorn der Bestie ebenso wenig sicher wie Eure eigenen Leute: Der Schlangenclan hat Eure komplette Sippschaft ausgemerzt. Einzig Euer polygonales Konterfei hat das


Luftikus: Die Schlangen-Gardisten fuchteln mit Ihren Schwertstäben herum, T'ai weicht unbeeindruckt aus und springt mit einem Salto außer Reichweite.

Gemetzel überlebt - und sich kurzerhand im Schrein seines Lehrmeisters verschanzt. Nur um ein Schnurrhaar verfehlt Gevatter Tod Euren Helden: Nach einer tödlichen Attacke der Kaltblüter sind es die Heilkräfte des bärigen Mentors, die T'ai ins Leben zurückrufen.

Eurem Alter ego sträubt sich vor Zorn der Pelz - genau die richtige Zeit, um sich zu revanchieren und die züngelnden Kriecher ins Nirvana zu schicken. Aber die feige Brut schlängelt sich nicht schlecht - und wer im Schlangennest überleben will, der muß auf Draht sein. Kobra, Klapperschlange und T'ai-Box-Boa - die „T'ai Fu"-Reptilien stoßen blitzartig zu und kommen mit messerscharfen bis durchschlagenden Argumenten daher: Schwertstab, Armbrust oder nackte Faust - diese Reptilien machen keine halben Sachen.

Zeit für einen kurzen Joypad-Exkurs: Meister Panda spricht Deutsch und dirigiert Euch über den Trainings-Parcours des ersten Levels. Immerhin: Die Grundtechniken beherrscht Euer Schoßtiger bereits aus dem FF. T'ai setzt über Abgründe hinweg, malträtiert seine Gegenspieler mit knallharten Kombos oder fegt die Fieslinge mit einem Round-House-Kick vom Schirm. Aber die mystischen Chi-Künste Eurer Ahnen wollen erst in mühevoller Kleinstarbeit erlernt werden: Bevor T'ai die Kontrahenten auf magischer Flamme rösten und mit einem Prankenstreich ganze Angriffswellen zerlegen kann, müßt Ihr die Oberhäupter der tierischen Gesellschaft aufstöbern. Clan-Chefs wie ein ergrauter Leoparden-Kaiser oder ein stockbetrunkener Affenmonarch unterweisen Euch in der Kampftechnik Ihres Volkes - allerdings erst, nachdem „Grashüpfer" T'ai seine Tauglichkeit bewiesen hat: Die altehrwürdigen Greise haben es sich - streng nach Endgegner-Überlieferung - in den entlegensten Winkeln der Welt bequem gemacht - riesige Affenbrotbäume und unwirtliche Gebirgskämme sind dabei noch die gemütlichsten Schauplätze. Vor dem Endgegner-Duell steht also eine Odyssee durch's chinesische Hinterland - und das wird von den Schergen des großen Drachen belagert. Kampf-Kobras und klebrige Kaltblüter quellen hier aus jedem Sumpfloch, auch die Siedlungen der Ureinwohner wurden überrannt. T'ai stellt sich von Abschnitts-Anfang bis Episoden-Ende in 3D: Raubkatze wie Gegner wurden aus Polygonen gezüchtet. Um die Comic-Tierchen vor der gleißenden Light-Sourcing-Einstrahlung zu schützen, hat Entwickler Dreamworks die dreidimensionale Muskulatur mit bunter Texture-Haut geschützt: Die wurde als knallige Cartoon-Pelle gestaltet und präsentiert Eure Figur der plastischen Natur zum Trotz als souveränen Comic-Recken.

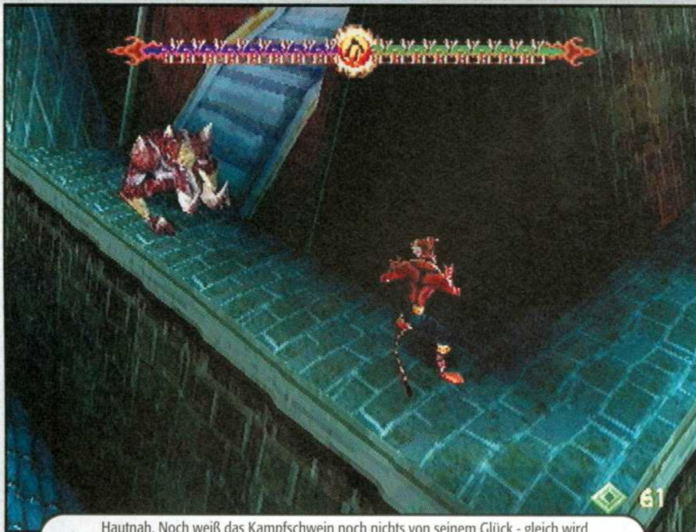

Im Hafen legt sich Euer Tiger mit Kranichen an: Die Vögel hacken mit dem Schnabel nach Euch.


Gewagte Architektur: Die Kavernen der Gottesanbeter wurde auf mehreren Ebenen gebaut.


Sesam, öffne dich: Um im Hafen die Fallgatter zu öffnen, müßt Ihr Gegenwichte aktivieren.







Hautnah. Noch weiß das Kampfschwein noch nichts von seinem Glück - gleich wird Uder Eber mit einer mystischen Mana-Kombo zu Hackbraten verarbeitet.



Um die Brücken in die richtige Absprung-Position zu bringen, müßt Ihr die Drehkreuze betätigen - und mit der Leoparden-Technik über den Abgrund hinwegsetzen.

T'ai und seine Gegenspieler offenbaren ihre 3D-Qualitäten erst in der Bewegung. Dann zeigt sich der zoologische Garten von allen Seiten, läßt Euch den bunten Pelz aus jedem Blickwinkel bewundern und offenbart über die dritte Dimension hinaus noch eine weitere: Interaktion. Während sich die meisten Genre-Vertreter mit einer Spielebene zufrieden geben, kann T'ai seine Widersacher nämlich aus allen Himmelsrichtungen angehen: Mit flinken Schlagkombinationen, Würgegriffen und akrobatischen Einlagen. Wer mindestens vier Schläge in Folge anbringt, packt den Kontrahenten bei den Schultern und wirbelt mit einem Salto über ihn hinweg - um noch in derselben Sekunde hinter dem Schurken wider aufzukommen. Die perfekte Gelegenheit für einen Griff: T'ai schnappt sich die verdutzte 3D-Kreatur, wirbelt den Widerspenstigen wie einen nassen Sack durch die Luft und knallt ihn mit Karacho zurück auf's Texture-Parkett. Resultat: Die Energieleiste Eures Opfers ist so gut wie erschöpft - noch ein, zwei Kicks, und der Besiegte wird via Transparenz-Effekt in die ewigen Grafik-Gründe geblendet. An seiner Stelle bleibt eine Münze zurück: Einer von vielen magischen Klunkern, die Euch Energie oder Chi-Kraft zurückgeben.



Runde Sache: Die Kugeln wollen mit Chi-Energie gefüttert werden. T'ai wirft Feuerbälle.



Hau-Ruck! T'ai hat sich eine Schlange geschnappt und wirft das Reptil vom Level-Rand.



Die Höhlen der Gottesanbeter wurden von den Schlangen überrannt - nur vereinzelte Statuen und Wandmalereien zeugen von den insektoiden Stammvätern.



Letztere ist zwar nicht lebenswichtig, aber Grundvoraussetzung für T'ais Elementarattacken: Feuer, Wasser, Erde und Luft stehen Euch nur bei, wenn Ihr ordentlich mystischen Sprit getankt habt. Eine Zapfsäule gibt's zwar nicht, aber dafür jede Menge versteckte Schriftrollen : Sichten, einstecken und zur Chi-Bombe mutieren. Ebenfalls nützlich: Kombo-Exzesse von früh bis spät. Wer sich fit hält, den belohnt das Leben - und zwar wieder mit mystischer Kraft.

Magischer Holocaust

Habt Ihr Euch durch Tempelstätten, Ruinen und lichtdurchflutetes Dschungeldickicht bis zum Endgegnerschrein durchgeschlagen, geht der Veitstanz erst richtig los: Der ehrwürdige Meister gibt seine Geheimnisse nicht kampflos preis, der Gicht-geplagte Leoparden-Herrscher schickt sogar seine Tochter in den Ring. Die ist im wahrsten Sinne des Wortes eine Wucht: Die üppige Katzendame ist kämpferisch wie optisch eine Augenweide - leider ist die Leopardin emanzipiert bis ins Mark, Macho-Tiger verspeist Prinzessin Lotus zum Frühstück.

Aber wer Ruhe bewahrt und seinen inneren Fokus nicht verliert, für den ist auch die verwöhnte Panther-Göre schlimmstenfalls lästig: Wer die gegnerische Taktik aufmerksam studiert, hat die notwendigen Bewegungsabläufe schnell intus.

Komplizierter wird's erst, wenn Euer Angriffs-Repertoire größer wird. Proportional zu Euren Offensivmöglichkeiten steigt nämlich auch der spielerische Anspruch, statt simplen Attacke-Serien und Ausfallschritten müßt Ihr ab sofort die einzelnen Techniken kombinieren: Jeder Monarchen-Mentor weiht Tai nach erfolgreichem Zweikampf in die Mysterien seiner kämpferischen Kultur ein - darunter Sprung- wie Schlagtechniken. Der Gipfel des Effekt-Genusses: Chi-Attacken - von simplen Feuerbällen bis hin zum magischen Atompilz. Ob als abschließende Krönung einer Kombo oder auf sim-

▶ spielerprofil

Ihr steht auf Animationsfilme und unkomplizierte Action mit Hupf-Einlage? Dann seid Ihr mit „T'ai Fu" gut bedient.

▶ schwierigkeit

Zwei Einstellungsmöglichkeiten für variables Energie-Repertoire - ein nettes Feature, für geübte Pad-Akrobaten aber hinfällig: „T'ai Fu" ist auch unter „Normal" auf ein junges Publikum ausgelegt - und nach angemessener Einspielzeit so leicht in den Griff zu kriegen wie ein Schmusekater.

▼ facts

Spieler:	1
Level:	23
Genre:	Beat'em Up
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Dreamworks Interactive
Testmuster:	Activision
Veröffentlichung:	April
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	MultiTap
✔	✔	✔	

Paßwort	Text	Sprache	Import
	DT	DT	



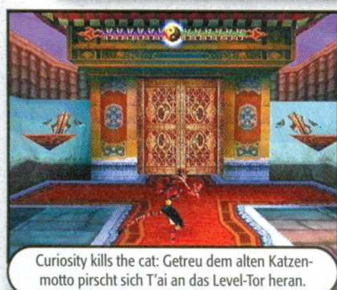




T'ai im Glück: Eure Miezekatze hat alle Leuchtkugeln und Schwebeplattformen aktiviert, jetzt sprintet er auf den Abschnitts-Ausgang zu.



Leben am Limit: Die Gottesanbeterinnen bedrängen Euch von beiden Seiten. Ein Onscreen-Text gibt an, wie viele Gegner Ihr bezwingen müßt. Erst danach dürft Ihr den Level erforschen.



Curiosity kills the cat: Getreu dem alten Katzenmotto pirscht sich T'ai an das Level-Tor heran.



Der längste Weg: Ihr wagt Euch in die Obermotz-Festung des Boa-Bosses.



Malerisch: Lichteffekte und Transparenzen sorgen für schummrige Stimmung.



Chi-Pool: Die chinesischen Schriftzeichen auf den Steinplatten sind magisch geladen. Drückt die R1-Taste, und Euer Tiger läd sich wieder auf.

plen Button-Druck - für T'ais Special-Offensiven haben Dreamworks' Künstler tief in die Effektkiste gegriffen. Gleißende Transparenzglut und Feuerwerksblumen stehen nicht nur dem Titelhelden gut zu Gesicht - auch Eure Widersacher wehren sich mit Chi-geladenen Angriffen Ihrer Haut.

Landschaftsmalerei - dreidimensional

Details wohin das Auge schaut: Euer gestreiftes Konterfei verharrt in den farnbewachsenen Ruinen eines ehemaligen Prachtbaus, links führt eine Säulenflucht aus dem Bild. Zwischen den Ritzen der einzelnen Polygonquader wuchern exotische Gewächse hervor, weiter vorn donnert ein illuminierter Wasserfall ins Tal. Ein Szenario wie aus einem chinesischen Märchenbuch - gepaart mit Comic-Elementen und Disney-inspirierter Farbgebung: Atmosphärisch, schlicht, schön.

Sämtliche Objekte wurden am 3D-Editor modelliert, allein für den Horizont hat man ein zweidimensionales Motiv an die Level-Wand gepinnt - und in dezenten Pastelltönen gehalten. Mit zartem rosa kolorierte Wolkenstreifen, malerische Sonnenuntergänge und zerklüftete Bergmassive - die „T'ai Fu"-Hintergründe fangen gekonnt die Atmosphäre der chinesischen Sagenwelt ein. Wer mit chinesischer Trickfilmkunst vertraut ist, erkennt in Dreamworks' Gestaltung liebgewonnene Klassiker wieder - alkoholisierte Affen und Zuckerwatte-Wölkchen gehören zu den „Basics" des chinesischen Animationsfilm. Als populärster Genre-Vertreter hat hier vor allem „Der Affenkönig" Pate gestanden.

Kameraführung und Steuerung erlebt Ihr passiv: T'ais Aktionsradius ist auf die aktuelle Einstellung beschränkt, Möglichkeiten zur Justierung Eures Blickwinkels wurden nicht implementiert. Die Gründe sind bei Dreamworks cineastischer Ausrichtung zu suchen: Kamerafahrten und Standortwechsel des virtuellen Objektivs werden wie auf der Kinoleinwand als dramaturgisches Mittel genutzt.

So simpel wie das Konzept hinter „T'ai Fu" ist, so viel Spaß bringt die actiongeladene Odyssee des Kung-Fu-Katers: Leichtgängige Steuerung und unkomplizierte Handhabe machen den Titel nicht nur zum spielerischen Genuß, sondern lassen Euch vor allem genügend Aufmerksamkeit für das Hauptaugenmerk - die filmreife Präsentation. Dreamworks' Hollywood-Hintergrund sieht man der quirligen 3D-Mieze zu jeder Sekunde an - und zwar vom ersten Titelbildauftritt bis zum letzten Duell. Klangvoll abgemischte Akustik, eingängige Musikstücke und eindrucksvolle Spezialeffekte sind nur die Garnierung der atmosphärischen Delikatesse: Im Vordergrund stehen die schrägen Bewohner der Spielwelt. Die wurden liebevoll in Szene gesetzt und greifen zudem noch ein funktionelles Konzept auf: Fabeln sind Geschichten mit langer Tradition - und verdeutlichen uns die eigenen Charaktereigenschaften mit der Präzision biblischer Gleichnisse, frei von Glaubensbekenntnissen oder Lebensanschauungen. Die „T'ai Fu"-Akteure kommen zwar nicht mit erhobenem Zeigefinger daher, beschreiten aber mit Erfolg den gleichen Pfad wie Dreamworks-Gegenspieler Disney: Tiere sind sympathisch - und wo der Titelheld so cool ist, da verzeiht man auch mal kleine Design-Schnitzer. Sprungkontrollen und Kollisionsabfrage sind zwar nur bedingt präzise - ein Manko, das zwischen Martial-Arts-Scharmützeln und großzügig angelegten Jump'n'Run-Einlagen allerdings kaum ins Gewicht fällt.

Unter dem Strich bleibt ein liebevoller Action-Comic mit hohem Spaß-Faktor. Nur schade, daß der ausgelassene Rangel-Reigen schnell vorbei ist: Ein, zwei Tage, und Eure Pussikatze hat Animal-China befreit. Resume: Zu wenig Spiel für's Geld - und statt einer satten „9" eine zarte „8". Miau.

8 VON 10

GRAFIK 9
SOUND 9
GAMEPLAY 7

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
„Ninja" (PSX, FG 11/98) mochtet!

PLAYSTATION



Guardian's Crusade

Daniel Johannes

Rollenspielkost für Neueinsteiger: Tamsofts Entwicklerriege präsentiert uns mit „Guardian's Crusade" ein weiteres klassisches RPG für die PlayStation. Allerdings peilt man mit dem bunten Knuddel-Abenteuer keine alteingesessenen Dungeon-Schlächter an - vielmehr richten sich die Macher an eine jüngere Zielgruppe. Durch ein ebenso simples wie eingängiges Spielsystem sollen auch Rollenspiel-Greenhorns behutsam in die fantastische Welt der Hit- Points, Zaubersprüche und Erfahrungspunkte eingeführt werden.

Es war einmal vor langer Zeit...

Ihr schlüpft in die Haut eines tapferen Ritters: Der Alltag Eures dreidimensionalen Konterfeis ist von unspektakulären Botengängen und anderen, langweiligen Aufgaben bestimmt. Eines Tages aber stolpert der junge Held auf dem Heimweg über ein verlorengegangenes Monsterbaby - ein unvorsichtiger Storch hatte das Bündel mit dem Kleinen fallen lassen. Vorsichtig lugt der pummelige Säugling aus dem Leinen hervor - eine rosafarbene Kreuzung aus Flugelefant, Schwein und Nintendos Edelknödel Kirby kommt zum Vorschein. Kaum habt Ihr Euch entschlossen, das zutrauliche Wesen mitzunehmen, werdet Ihr Zeuge einer unglaublichen Erscheinung: beim täglichen Erkundungsgang durch einen Polygon-Forst zeichnet sich plötzlich eine schemenhafte Silhouette vor Euch ab. Die entpuppt sich prompt als Geist und mahnt Euren Helden, seinen neuen Schützling in die Obhut seiner Eltern zu übergeben. Die leben aber im sagenumwobenen Gottesturm - und der ist allen Abenteurern ein Graus. Trotzdem: Weigert Ihr Euch, werdet Ihr verflucht.

Dennoch schlägt Euer Ritter die eindringliche Warnung in den Wind - und marschiert stante pede zum ansässigen Stadtrat. Hier erhofft er sich kompetente Hilfe. Eine Lösung ist auch schnell gefunden: Um ein Unheil von vorneherein abzuwenden, trägt Euch der kauzige Alte auf, das Monster in einer dunklen Höhle auszusetzen. Gesagt, getan: Zusammen mit Eurer kleinen Fee Nehani, die Euch ständig mit Tips zur Seite steht, und der gelügelten Kreatur im Schlepptau macht Ihr Euch auf den Weg. Allerdings wird der Protagonist schon bald nach Aussetzen des hilflosen Wesens von Visionen und Gewissensbissen geplagt. Schließlich entscheidet sich Euer Akteur doch, die ebenso weite wie gefahrvolle Reise zum Gottesturm anzutreten und das dickliche Ungeheuer dort abzuliefern.

„Ritter und Baby"

Ein ritterlicher Recke und ein puscheliges Pummelmonster: Also kaum verwunderlich, daß „Guardian's Crusade" in Japan unter dem vielsagenden Titel „Knight and Baby" erschienen ist. Die Spielumgebung wird PSX-gerecht präsentiert: Analog oder digital steuert Ihr den Helden durch bunte Polygonlandschaften und vermöbelt nebenbei übellaunige Gegnerscharen. Spieler mit schwachem Herz können beruhigt sein: Im Gegensatz zu düsteren Rollenspielen wie „Final Fantasy VII" erleidet Ihr hier bei Monsterbegegnungen keine Herzattacke. Die Feinde tauchen nicht unvermittelt aus dem Nichts auf, um Euch anschließend unter dramatischem wie nervenzermürbendem



Durch eine dumme Verwechslung stürzt der Held ins nächste Abenteuer...


„Mein Haus, meine Yacht, mein Monster!"


Monster gegen Monster. Das Kräfteverhältnis ist hier nicht ganz ausgeglichen



Über die genaue Definition des Baby-Monsters darf man geteilter Meinung sein...





Damit Sie auch morgen noch kraftvoll zubeißen können: Das Baby-Monster schnappt ungeniert nach Gegnern



Nette Geste: Auch im Notfall könnt Ihr die kleinen Helferlein zur Rettung herbeirufen



Alle Achtung: Das kleine Helferlein attackiert mit einem durchschlagskräftigen Feuerball


Pusten will gelernt sein: Dieser Sandgegner macht Eurem Ritter ziemlich zu schaffen


Effektgeladen: Die Zaubersprüche der Gegner wurden mit schickem Lichterspiel inszeniert.

Musikeinsatz in einen Kampf zu saugen. Stattdessen könnt Ihr Eure Kontrahenten bereits auf Distanz ausmachen: Angriff oder Flucht - es liegt bei Euch. Innovationen im Kampfsystem sind leider kaum auszumachen: In bekannter Manier klickt Ihr Befehle (Kampf, Abwehr, Items, etc.) an und laßt rundenweise die Waffen klirren. Lediglich die Möglichkeit, kleine „Helferlein" auf den Plan zu rufen, verdient Anerkennung. Die treuen Komplizen findet Ihr quer auf dem ganzen Kontinent verteilt - sie warten in Schatztruhen auf einen neuen Besitzer oder werden Euch von dankbaren Mitmenschen anvertraut. Jedes der insgesamt 70 hilfsbereiten Kerlchen besitzt eine andere Fähigkeit: So könnt Ihr beispielsweise gegnerischen Monstern mit effektgeladenen Zaubersprüchen einheizen, Vergiftungen heilen oder Euch aus einem Dungeon warpen. Da die Helferlein bereits die gesamte Bandbreite an benötigten Spezialfähigkeiten abdecken, kann der Held auf magische Kräfte getrost verzichten: Er verläßt sich alleine auf sein scharfes Schwert. Unerwartete Hilfe bekommt er von seinem kleinen Begleiter: Das pinkfarbene Findelkind beweist im Kampf ungeahnte Einsatzfreude - und verbeißt sich mit seinen scharfen Milchzähnen in unvorsichtigen Gegnern. Das Baby bei Kraft und Laune zu halten, erfordert jedoch hohe Aufmerksamkeit: Gebt Ihr dem Kleinen nichts anständiges zu fressen oder falsche Kampfbefehle, wirkt sich das auf seinen Gemütszustand, und damit auch auf sein Verhalten aus - mitunter können Trotzphasen in einer Schlacht zur Niederlage führen.

Die verschiedenen Dörfer und Städte verstehen sich in alter Tradition als Oase der Erholung: Hier sprecht Ihr zur Informationsbeschaffung mit den Einwohnern, kauft bei einschlägigen Fachhändlern bessere Waffen und Rüstungen oder erweitert Euer Inventar um diverse Heilmittel. Auch hier wird eindeutig auf junges Publikum gezielt: Während ein Schokoriegel nur wenig Energie wieder auffüllt, bringt Euch der Spinat-Snack gleich einen ganzen Batzen an Hit-Points zurück - Edutainment im Videospiel.

Wir wollen es mal deutlich sagen: geübte Rollenspiel-Anhänger können getrost auf „Guardian's Crusade" verzichten - eine Herausforderung werden sie in Activisions knuffiger Interpretation des Genres nämlich nicht finden. Zu einfach und schlicht sind die Aufgaben, knackige Rätsel gleich gar nicht vorhanden. Dazu kommt eine ebenso nüchterne wie zweckmäßige Optik - erst in späteren Dungeons lassen sich detaillierte Texturen erkennen. Vor allem der extrem steile Betrachtungswinkel läßt das Spiel unübersichtlich werden. In manchen Städten ähneln sich die Häuser wie ein Ei dem anderen - Orientierungspunkte oder markante Stellen sind so rar gesät wie gute Komponisten bei Tamsoft. Damit sind wir bei der Atmosphäre: Die wird durch dudelige Melodien ebensowenig erzeugt wie durch die simple Handlung - raffinierte Story-Wendungen sucht Ihr vergebens. Eine Kaufempfehlung kann also nur für Genre-Neulinge mit Hang zum Tamagotchi-Wahn ausgesprochen werden.

spielerprofil

Jüngere Spieler und Genre-Einsteiger sind mit „Guardian's Crusade" gut bedient. Dank übersichtlich gestaltetem Spielsystem seid Ihr schnell dabei. Profis wühlen besser in ihrer Klassiker-Kiste und warten auf „Final Fantasy VIII".

schwierigkeit

Genre-Kenner fühlen sich unterfordert: Die Gegner sind leicht zu schlagen, die Rätsel kaum erwähnenswert.

facts

Spieler:	1
Level:	entfällt
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Tamsoft
Testmuster:	Activision
Veröffentlichung:	März
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	MultiTap
✔	✔	✔	

Paßwort	Text	Sprache	Import
	DT	DT	

7 von 10

GRAFIK 6
SOUND 5
GAMEPLAY 7

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
Robotrek (SNES, nicht getestet) mochtet!

PLAYSTATION



Street Fighter Zero 3

Philipp Noack – Andreas Binzenhöfer

In der Videospielgeschichte hat es nur eine kleine Handvoll Titel geschafft, einen wirklich bleibenden Eindruck zu hinterlassen oder gar ein eigenes Genre zu etablieren. Zunächst nur in den japanischen Spielhallen populär, trauchte der „Street Fighter 2"-Automat bald rund um den Globus auf - ein weltweiter Siegeszug.

Für den dritten Teil von Capcoms „Street Fighter Zero" (bei uns „SF Alpha") hat sich das bis dato größte Charakter-Ensemble zusammengefunden. Selbst wenn sich Entwickler Capcom einmal entscheiden sollte, die traditionsreiche Kämpfer-Riege zu entfernen, Ryu und Ken sind unersetzlich. Die beiden Dragon Punch-Spezialisten erleichtern alten Hasen einen schnellen Einstieg ins zweidimensionale Kampfgeschehen. Nahezu die komplette Mannschaft der beiden Vorgänger wurde mit auf die CD gepackt.

Kleine Auswahl gefällig? Mit Chun-Li, Dhalsim, Zangief, Sagat, M.Bison, E.Honda, Blanka, Vega und Balrog ist bis auf Guile (als Bonusfighter aktivierbar) die original „SF2"-Clique geschlossen vertreten. Doch auch bei anderen Produkten aus dem eigenen Hause hat man sich rege bedient. Guy, Cody und Rolento kennt Ihr schon aus „Final Fight", auch die „Super Street Fighter 2"-Gesichter prangen auf dem Auswahlschirm: Veteranen wie Cammy, T.Hawk, Fei-Long und Dee Jay sind auch wieder mit dabei. Echte „SFA"-Eigengewächse wie R.Mika, Sakura oder Gen sind ebenfalls mit von der Partie. Wer also unter den stolzen 32 Kämpfern seinen Wunschkandidaten nicht findet, ist selber schuld. Damit Ihr die Figurenvielfalt richtig ausnutzen könnt, implementierten die Entwickler neben den traditionellen Modi noch „World Tour", ein PocketStation-Interface und einige zunächst versteckte Varianten, darunter z.B. Team Battle und Dramatic Mode. Die wichtigsten Merkmale der liebgewonnenen Spielmechanik (wie Zero-Konter, Recoveries, Aeriral Attacks) fanden ausnahmslos ihren Weg in die SFZ3-Engine. Auch die berüchtigten Combos - das Salz in jeder Prügelsuppe - garantieren einmal mehr die richtige Spielwürze. Profis entdecken eine taktische Neuerung: Ein kleiner Balken (die „Guard"-Leiste) unterhalb der Lebensenergie verrät, wie lange sich Euer Kämpfer noch verlustfrei decken kann.



Das Non-Plus-Ultra: Ryus und Kens Dragon Punch ist der mächtigste Move im gesamten Spiel

Die alten Zeiten

„Street Fighter Zero 3" sieht für einen 2D-Prügler phantastisch aus. Riesige, flüssig animierte Kämpfersprites tragen vor ebenso wunderschön wie detailverliebt gezeichneten Hintergrundmotiven handfeste Konflikte aus. In der Kategorie 2D-Beat'em-Up stellt „SFZ 3" auf der PlayStation momentan das Ende der Hardware-Fahnenstange dar (der RAM-Speicher von Sonys 32-Bit-Konsole ist nun einmal begrenzt). Die Spielbarkeit bewegt sich bei Capcom seit dem Ur-"Street Fighter 2" auf konstant hohem Niveau, dennoch hat man sich mit dem Status Quo nie zufrieden gegeben. Im Gegenteil, man war immer darauf bedacht, in jeden neuen „SF"-Titel auch eine neue spielerische Komponente zu integrieren. Durch den Einsatz der „Guard"-Leiste werden notorische Deckspezialisten schnell zu einer offensiveren Taktik gezwungen, und die drei verschiedenen Combo-Systeme (X-, V- und Z-Ism) erschließen dem Spieler noch mehr Variationsmöglichkeiten für die Wahl des eigenen Stils. Bis Ihr alle spielerischen Mittel wirklich intuitiv einsetzen könnt, wird viel Zeit ins Land gehen. Kenner des Spielsystems erschließen die Geheimnisse dabei erfahrungsgemäß rascher. Nach wie vor gilt: Niemals kann ein Greenhorn den „Street Fighter"-Profi mit wildem Button-Gehämmere schlagen.



Karin feiert in „Street Fighter Zero 3" ihr Debut



Birdie stammt aus Capcoms erstem „Street Fighter"-Automaten



Um Sagats Feuerbällen auszuweichen, ist vor allem Timing wichtig



Da zahlt sich das Wrestling-Training aus: R. Mika hat Cody fest im Griff

Nach den vielen „Dark Stalker"-Aufgüssen und „SF"-Collections wurde es aber auch höchste Zeit für einen wirklich neuen Titel. Wer sich noch von „Children of the Atom" verschaukelt fühlte, darf sich hier wieder mit guter Hoffnung einen Capcom-Titel ins Haus holen. Auf meiner persönlichen Rangliste steht „Street Fighter Zero 3" gleich hinter dem Urvater.

▶ spielerprofil

Alle Fans von 2D-Beat'em Ups, die weder die Gesichter von Ryu und Ken satt, noch ihren Spaß an Feuerbällen verloren haben.

▶ schwierigkeit

Einstellbar. Wie gewohnt ist die herausfordernde AI (unter der höchsten Einstellung) ein harter Brocken. Trotzdem, mit der richtigen Taktik und etwas Geduld lassen sich alle CPU-Gegner schlagen. Dann bleibt aber immer noch die spannendste Herausforderung von allen: ein menschlicher Kontrahent!

▼ facts

Spieler:	1-2
Level:	31
Genre:	Beat'em Up
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom of Japan
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	JP-Import
ca. Preis:	129,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	MultiTap
✔	✔		

Paßwort	Text	Sprache	Import
	JP	JP	JP

9 von 10

GRAFIK	9
SOUND	7
GAMEPLAY	10

▼ Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
X-Men Vs Street Fighter (Ex) (PSX, FG 5/98) oder Street Fighter Alpha 2 (PSX) mochtet!



MEGA MAN LEGENDS


Augen auf im Straßenverkehr! Selbst die Polizei achtet nicht auf Fußgänger


Die riesige Roboterspinne bewirft Euch mit glühenden Plasmakugeln

Capcom's Sequel-Wahn reißt nicht ab: Mit "Mega Man Legends" entfernten sich die Entwickler von dem gewohnten, actionlastigen Spielablauf und portierten Ihren Lieblingshelden zum ersten mal auf unerschlossenes Adventure-Terrain. Die typisch futuristische Hintergrundstory erinnert ein wenig an Kevin Costners Endzeit-Flop Waterworld: Die Spielwelt ist zum Großteil von Wassermassen bedeckt, die Energiegewinnung seit der globalen Flutung ein massives Problem. Tapfere Forscher, die "Digger" (dt.: Gräber), sollen den Energienachschub sichern - aber das Gerücht über einen versunkenen Schatz lenkt die fleißigen Akademiker von ihrer Aufgabe ab: Anstatt brav die Versorgung sicherzustellen, durchkämmen die kauzigen Kerlchen die Weltmeere auf der Suche nach wertvollen Klunkern. Auch Titelheld Mega Man ist im Goldrausch. Zusammen mit seiner Kollegin Roll erforscht Euer Cyborg ein Eiland nach dem anderen. Ihr begleitet Euren Androiden also auf einer ebenso langen wie beschwerlichen Reise, und löst auf Eurer Abenteuer-Odyssee genretypische Aufgaben: Während die Einwohner verschiedener Städte und Länder unverblümt ihre Wünsche äußern, steht auch der obligatorische Dungeon-Ausflug auf der Tagesordnung. Zur Verteidigung greift Euer digitales Konterfei auf Altbewährtes zurück: Wie in den Jump'n'Run-Vorgängern pustet Ihr mit Eurem "Mega Buster" japanophile Monsterscharen in Form von Roboter-Schergen und Cyborgtieren um. Ebenso traditionsbewußt wie im Kampf zeigt sich Mega Man beim Aufrüsten seiner Wunder-Wumme: Die wird via Power-Ups, die Ihr in Kisten findet oder beim geschulten Fachhändler erwerbt, von der Spielzeugkanone zum großkalibrigen Vernichtungswerkzeug hochgespielt. Mindestens ebenso modisch: Ein stärkerer Helm, eine widerstandsfähigere Rüstung oder hilfreiche Gimmicks wie Sprung- oder Skate-Schuhe. Für besonders unterhaltsame Duelle sind Spezialwaffen wie Schnellfeuergewehr und Spread-Buster die erste Wahl. Aber allem RPG-Schnickschnack und Rüstungswahn zum Trotz will "Mega Man Legends" nicht so recht überzeugen: Farbarme Polygon-Kulissen und grob aufgelöste 3D-Aufbauten dominieren das triste Landschaftsbild. Laue Simpel-Missionen und klassische Botengänge locken weder fanatische Mega-Männer, noch Adventure-Puristen ans Pad: Unter dem Strich bleibt ein mittelmäßiger Genre-Kurzausflug. Schade – Potential für vollwertige Abenteuer-Exkurse hat das blaue Kerlchen allemal...
(Daniel Johannes)

in;former

Spieler:	1
Level:	Entfällt
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Virgin Interactive
Entwickler:	Capcom
Testmuster:	Theo Kranz Versand
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	89,- DM

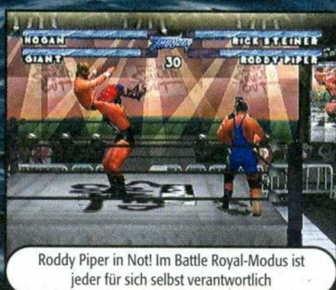
rating

5 von 10

GRAFIK	5
SOUND	6
GAMEPLAY	6

WCW/nWo THUNDER


Bis zum bitteren Ende: Vermöbelt erst Euren Widersacher und verlaßt dann den Stahlkäfig


Roddy Piper in Not! Im Battle Royal-Modus ist jeder für sich selbst verantwortlich


Die automatisch gewählte Kameraperspektive ist nicht immer der Weisheit letzter Schluß

Nachdem N64-Wrestler nun schon zum zweiten Mal ein ganz hervorragendes Spiel in ihren Modulschlacht slammen können, sieht es auf der PlayStation weiterhin düster aus. Mit WCW/nWo Thunder präsentiert uns THQ nun ein Sequel zum äußerst dürftigen WCW Nitro. Leider hat das verantwortliche Team aus den Fehlern des Vorgängers keinerlei Konsequenzen gezogen. Noch immer verdient die gewöhnungsbedürftige Steuerung die größte Schelte. Durch nervige Tastenkombinationen und schleppende Ausführung der Befehle kommt der wichtige Spielfluß oftmals vollends ins Stocken. Zudem scheint eine Vielzahl der halsbrecherischen


herumstehende Einrichtungsgegenstände dürfen ins Kampfgeschehen einbezogen werden

Manöver ab und an vom Zufall bestimmt - was den Frustfaktor fast ins Unermeßliche steigert. Leider zieht sich dieser negative Eindruck wie der sprichwörtliche rote Faden durch das Lizenz-Produkt. Die Grafik darf man ohne schlechtes Gewissen als Farce bezeichnen: Trotz geringer Auflösung hampeln die Muskelberge schwerfällig über den Screen und haben mehr mit Clipping denn mit ihren Gegnern zu kämpfen. Durch eine schreckliche Farbwahl und superpixeliges Publikum sucht auch der WCW-Fan schnell das Weite. Das innovative Spirit-Meter der N64-Spiele sucht man vergeblich, noch immer gibt es lediglich eine 08/15-Energieleiste. Zusätzlichen Punktabzug verursachen markige Sprüche auf der Verpackungsrückseite. Wer tatsächlich glaubt, diesmal die Original-Einzugsmusiken der knapp 60 Wrestler präsentiert zu bekommen, wird schmerzlich enttäuscht - egal mit wem Ihr in den Ring marschiert, mehr als drei verschiedene Jingles sind nicht auf der CD enthalten. Unter dem Strich ist WCW/nWo Thunder also eine herbe Enttäuschung - trotz zahlreicher Spiel-Modi und eines genialen Intros. Somit müssen sich PlayStation-Besitzer weiterhin in Geduld üben oder doch ein Nintendo 64 anschaffen. *(Fabian Döhla)*

in;former

Spieler:	1-2
Level:	Entfällt
Genre:	Sports
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Inland Productions
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	99,- DM

rating

4 von 10

GRAFIK	5
SOUND	5
GAMEPLAY	5

ACTIVISION UND FUN GENERATION PRÄSENTIEREN

DIE GROSSE T'AI FU-VERLOSUNG

Die Qualitäten des Dreamworks-Tigers sind unbestritten - was Ihr nach der Lektüre unseres vierseitigen Tests auch unschwer erkennen könnt. Damit Ihr Euch selbst ein Bild von T'ais Hüpf-Eskapaden machen könnt (und zwar zum Nulltarif), hat uns Anbieter Activision einen ganzen Sack voller Preise zukommen lassen.

DER HAUPTPREIS besteht aus einem T'ai Fu-Pappaufsteller (mit leuchtenden Augen!) samt dem dazugehörigen Spiel.

Die weiteren Preise können sich ebenfalls sehen lassen:

10x dürft Ihr Euch den Tiger in die PlayStation packen: "T'ai Fu" wartet auf neue Besitzer!

10x übt Ihr Euch als Weltbesiedler: Der Strategie-Hit "Civilization 2" ist zu vergeben!

10x durchquert Ihr monsterübersäte Welten: "Guardian's Crusade" liegt im Preis-Pool!

Doch ohne Fleiß keinen Preis!
Löst einfach die folgenden Aufgaben:

1) Welche berühmte Hollywood-Größe half bei der Entwicklung von "T'aiFu"?
2) Nennt zwei Kinofilme aus dem Hause Dreamworks!
3) Welcher berühmte Schauspieler agiert als Hauptdarsteller im Action-Hit "Apocalypse"?

Schickt eine Postkarte mit den richtigen Antworten an:

Redaktion Fun Generation
Stichwort: "Chicken McT'ai Fu"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

oder e-mailt uns unter der Adresse <redaktion@fungeneration.com>

Einsendeschluß ist der 16. April 1999 · Der Rechtsweg ist ausgeschlossen







MLC GmbH
Jahnstr. 59
47506 Neukirchen-Vluyn

MLC GmbH
Neuer Wall 2-4
47441 Moers (Zentrum)

Mo - Fr: 10.00 - 19.00 Uhr, Samstags: 10.00 - 14.00 Uhr
Internet: http://www.mlc-gmbh.de
02845-98330

Wir führen: > PSX > N64 > DVD > Dreamcast > PC-CDROM > Game Boy

FAX Bestellung: 02845- 983323 / 983315

GAME DES MONAT`S

METAL GEAR

94.95

E3 1998 BEST OF SHOW UNIFIED GAMERS ONLINE WWW.UGO.NET

Unbedingt Vorbestellen

Clayfighter Extreme	82.95
Dreams	94.95
Driver	96.95
F1 Racing	82.95
Global Domination	86.95
Kensei	94.95
Kunite: Fihgters Edge	99.95
Need for Speed 4	89.95
Pool Hustler	95.95
Puma Street Soccer	89.95
Racing Simulation 2	84.95
Rally Cross 2	86.95
Resident Evil 3	99.95
RC Stunt Copter	82.95
Ridge Racer Type 4	99.95
The Granstream Saga	77.95
Zork Nemesis	86.95

SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM** UMBAU

!! mit voller Garantie !!

299.95

12 x 25.- Finanzierung**

Standard mit 2 D.S. Pad`s	269.95
Multinorm mit 2 D.S. Pad`s	329.95
"" + RGB + 8Meg MemCard	349.95

DOUBLE SHOCK PAD

2 Motoren Technik

- In 5 versch. Farben
- Transparent Look
- Zielgenaue Steuerung
- Super Qualität
- zum absoluten Hammerpreis....

34.95

HF PAL/NTSC BOOSTER

Video Out — Stereo Out — Antenne Out — PSX IN

- NTSC/Pal Konverter (Video Chinch)
- HF Modulator (NTSC in Farbe)
- Stereo Output

49.95

1M MEMORY -CARD

15 Slot Playstation Memory Card

Erhältlich in verschiedenen Farben

15.95

8M MEMORY -CARD

120 Slot Playstation Memory Card

Erhältlich in verschiedenen Farben

29.95

PANTHER

Special Weapon Light Gun

Die Panther Special Weapon-Light Gun liegt Super in der Hand, mit zuschaltbarem Rückschlag, natürlich Gcon kompatibel.........

49.95

D.SHOCK-RACING WHEEL

119.95

PSX CD-Hülle — PSX CD-LFW — PSX-CDBOX — PSX-MAUS

Platz für Anleitung ca. 7mm

1.95 — 29.95 — 49.95 — 39.95

RGB-Audio/Gcon Kabel	19.95	PSX Classic Joypad	15.95
Link Kabel	14.95	Lenkrad + Pedale (Rumble)	119.95
Pad Verlängerungskabel	14.95	72 Meg Memory Card	79.95
Antennen RF-Kabel	19.95	Tasche+Pad+Memory Card	69.95

AKTUELLE TOP-HITS

A Bugs Life	86.95
Akuji the Heartless	95.95
Box Champions	89.95
Breath of Fire 3	89.95
Cool Boarders 3	84.95
Crash Bandicoot 3	84.95
Glover	84.95
KKND Krossfire	84.95
NBA,FIFA,NHL 99	89.95
Parasite Eve US	119.95
Premiere Manager 99	84.95
Resident Evil Platinum	35.95
Roll Cage	95.95
Tiger Woods 99	94.95
Tomb Raider 3	97.95
Trap Gunner	119.95
WCW vs. NWO Thunder	89.95
Wild Arms	84.95

MLC die Umbauspezialisten...

Multinorm-Umbausatz
Multinorm** SMD-Chip + Scart/RGB-Audio Kabel + G-Con Adapter. 49.95

Multinorm SMD-Chip** 39.95

Multinorm/Cooler Umbau
SMD-Chip** + Aktivkühler Einbau durch unsere Techniker. 69.95

Multinorm-Umbauaktion
Multinorm SMD-Chip** Einbau durch unsere Techniker. 59.95

Nintendo 64 --- Nintendo 64 — Nintendo 64 --- Nintendo 64

GAME DES MONAT`S

Duke Nukem: Zero Hour

129.95

Unbedingt Vorbestellen

All Star Tennis 99	99.95
All Star Baseball 2000	109.95
Beetle Adv. Racing	104.95
Centipede	149.95
Charlie Blast`s Territory	84.95
Duke Nukem:Zero Hour	129.95
Fifa Soccer 99	114.95
Geomon 2	145.95
Jet Force Gemini	106.95
NBA Pro 99	145.95
NFL Blitz	111.95
NHL Pro 99	145.95
Racing Simulation 2	107.95
Snowboard Kids 2	84.95
South Park	99.95
Twisted Edge Snowb.	106.95
Vigliante 8	124.95

N64 + MARIO64 +RGB + RUMBLE P.

279.95

Finanzierung** 12 x 25.-

N64 + Mario + RGB + 2. Joypad + R.P.	299.95
N64 + Mario + Turok 2 + RGB + R.P.	349.95

POWER SHOCK PAD

Analoges N64 Joy-Pad mit Rumble-Funktion.

39.95

N64 SPIELE-BOX

Transp. Hartbox

Klemmsystem für Modul und ausreichend Platz für Spieleanleitung.

2.95

Banjo & Kazooie S.Berater	24.95	Memory Card 1meg	29.95
Game Buster (Act. Replay)	99.95	Memory Expansion Pack	69.95
Infrarot Joypad	79.95	Memory Card 8meg	79.95
Joypad SV-303 Interact	39.95	Power Flash (N64/GB)	99.95
Joypad SV-362 3D Shark	59.95	Rumble Pak	24.95
Joypad SV-304 Plus	49.95	Super Mario S.Berater	24.95
Lenkrad LX4 mit Rumble F.	119.95	Ultraracer 64 SV-384	64.95
Lenkrad Thrustmaster F1	159.95	Universal Adapter	79.95
Lenkrad V3-Racing Wheel	124.95	Yoshi S.Berater	24.95
Lenkrad Vortex 64 SV-382	99.95	Zelda S.Berater	24.95

AKTUELLE TOP-HITS

anjo & Kazooie	84.95
ex64 Enter the Gecko	127.95
Mario Party	84.95
Micro Machines64 Turbo	145.95
Nuclear Strike	145.95
Penny Racers	145.95
Rat Attack	129.95
Road Rash	145.95
Rush2 - Extreme Racing	145.95
Star Wars: Roque Sqadr.	106.95
Superman	145.95
Survivor Day One	145.95
Turok 2	84.95
Turok 2 (Uncut)	94.95
Virtual Pool	99.95
WCW vs NWO Revenge	126.95
Extreme G-II	98.95
Zelda 64	107.95

Ihre Vorteile .....

- Konsequent niedrige Preise
- Über 15.000 Artikel in unserer Datenbank
- Schnelle Lieferung per Nachnahme oder Abrechnung per Kreditkarte Auf Wunsch auch per Fast-Express.
- Im Garantiefall: Auf Wunsch Abholservice durch unseren Paketdienst.
- Über 7 Jahre Erfahrung im Versand von Unterhaltungselektonik - europaweit über 30.000 zufriedene Kunden.

DREAMCAST

699.95

Blue Stinger	149.95
Cool Boarders	149.95
Evolution	149.95
Elemental G.G.	149.95
Goodzilla	139.95
Pen Pen Triathlon	149.95
Incomung	139.95
Sega Rally 2	149.95
Sengoku Turb	149.95
Seventh Cross	139.95
Sonic Adventure	149.95

Dreamcast

Außerdem im Programm: PC-Hardware, PC-CDROM, DVD, Game Boy, Spiele Verleih

★ = Schlecht ★★ = Unterdurchschnittlich ★★★ = Guter Durchschnitt ★★★★ = Sehr Gut ★★★★★ = Hervorragend









LANGRISSER IV & V FINAL EDITION

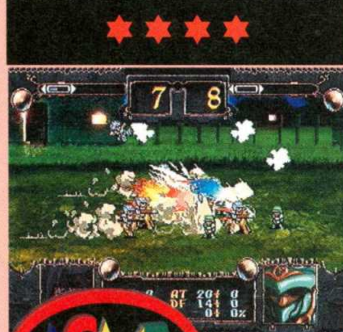
STRATEGIE

PLAYSTATION / MASAYA/NCS

„Langrisser" und kein Ende: Während die Nippon-Strategie in Japan gigantische Erfolge feiert, kann der deutsche Feldherr weiterhin nur auf Importe zurückgreifen. Die klassischen Elemente hat man beim Neuaufguß übernommen: Schlichte Grafik, einfache Benutzerführung und durchdachte Story - wenn auch auf Japanisch. Von der atmosphärischen Hintergrundgeschichte bekommt ihr somit gar nichts mit. Stimmungsvolle FMVs sind Mangelware - meist wird Euch der Handlungsfortgang in ellenlangen Textpassagen nähergebracht. Fans beißen sich dennoch durch: Mit etwas Geduld schlagt Ihr feindliche Soldaten und anderes Gesindel in die Flucht. Gezogen wird noch immer rundenweise - treffen zwei Einheiten aufeinander, so kommt es zum Kräftemessen. Nostalgische Mickergrafik läßt Euch das Resultat verfolgen: Sind Eure Truppen stark genug, geht's weiter, wart Ihr zu schwach, muß umdisponiert werden. Aufgepeppt wird das Kampfgeschehen durch effektvolle Zaubereien und plötzlich auftauchende Verstärkung - Überraschungen ist der „Langrisser"-Fan aber schon aus seeligen Mega Drive-Zeiten gewöhnt. Wer seine Sammlung an Strategie-Perlen vervollständigen will, darf zugreifen - eine US-Version wird mit Sicherheit nicht erscheinen.

PRÄDIKAT: ....BEDINGT SPIELBAR

★★★★





MACHI SOUND NOVEL EVOLUTION 3

ADVENTURE

PLAYSTATION / CHUN SOFT

Da soll einer durchblicken: Auf zwei CDs verteilt, trudelte ein dubioses Adventure bei uns ein. Ganz ehrlich: Wir konnten nicht all die Geheimnisse von „Machi Sound Evolution 3" lösen - dennoch wollen wir Euch einen kleinen Einblick in die Materie liefern. Zu Beginn dürft Ihr Euch für eine von acht Spielfiguren entscheiden - sieben Männlein und ein Weiblein. In Multiple-Choice-Menüs werden zum ersten Mal Eure Japan-Sprachkenntnisse gefordert. Habt Ihr keine, so geht das lustige Ratespiel los. Falsche Entscheidungen führen nach diversen Text-Plänkeleien zum unweigerlichen Ende des Spiels. Nach dem variablen Game Over (Verhaftung, Tod, etc.) wird Euer Fortschritt anhand einer übersichtlichen Grafik aufgezeigt: acht farbige Balken geben Aufschluß über Euer Voranschreiten in den einzelnen Stories. Grafisch bekommt man japanische Digi-Kost geboten: Qualitativ minderwertige Standbilder belohnen Euch für Eure Bemühungen - nicht mehr und nicht weniger. Somit haben wir leider erneut einen Vertreter der Rubrik „Völlig unspielbar und schlecht produziert".





Das Importverbot und die Folgen: Nachdem wir Euch in den letzten Monaten trotz drohender Konsequenzen weiterhin mit allerlei skurrilen Spielen aus Fernost versorgt haben, bekamen wir diesen Monat erstmals die Folgen der neuen Import-Marschroute zu spüren. Die Händler mußten sich den Auflagen beugen - der Spielnachschub versiegte. Natürlich kann man auch via Internet weiterhin fleißig Nippon-Ware beziehen - doch was hilft's dem Leser? Nur die wenigsten von Euch werden diesen Weg wählen, weshalb dies leider die letzte Ausgabe mit Nippon Corner darstellt. Dennoch, wir werden Euch auch zukünftig über die interessantesten Fernost-Perlen informieren - allerdings in anderer Form.

TSUN TSUN GUMI 3

GESCHICKLICHKEIT

PLAYSTATION / KODANSHA

Lightgun-Aktion ohne Lightgun: „Tsun Tsun Gumi 3" verlangt Euch viel Verständnis für japanische Kuriositäten ab. Mit Eurem Dual Shock-Pad dirigiert Ihr ein Fadenkreuz über den Bildschirm und ballert auf eine vorher festgelegte Art von Gegnern. Aufgrund der Sprachbarriere könnt Ihr die zuvor mit japanischer Texteinblendung definierten Ziele nur bedingt ausmachen. Dem Europäer bleiben die wenigen Features rätselhaft: Was der Hersteller mit diesem Produkt bezwecken will, werden wir wohl nie erfahren. Schlecht kann es eigentlich nicht sein - immerhin handelt es sich bei der vorliegenden Version schon um den dritten „Gumi". Sitzt Ihr zu zweit vor der Konsole, dürft Ihr gegeneinander auf High Score-Jagd gehen. Da Ihr beide nichts mitbekommt, herrscht Chancengleichheit - besonders lange werdet Ihr jedoch nicht freiwillig dranbleiben. Besonderen Tiefgang oder aufwendige Grafik haben wir ebenso vermißt wie den sprichwörtlichen Spielspaß. Kauft lieber einen waschechten Lightgun-Shooter, dann klappt's auch mit dem Nachbarn.







NECTARIS / MILITARY MADNESS

STRATEGIE

PLAYSTATION / JALECO

Eine kleine Ausnahme zum Schluß: Aufgrund mangelnder (oder mangelhafter) Alternativen stellen wir Euch einen US-Import vor. Die japanische Version des Strategie-Klassikers haben wir schon mal besprochen, inzwischen dürfen auch englischkundige PSX-User in die futuristische Militärschlacht ziehen. PC Engine-Besitzer werden sich freuen: Auf der CD findet Ihr eine gelungene Adaption des 8-Bit Klassikers - inklusive des Original-Soundtracks und authentischen Missionsstrukturen. Um das hohe Alter der Ur-Version zu kompensieren, hat Jaleco beim Remake des Hudson-Evergreens noch einige Gimmicks in die Waagschale geworfen. 44 Mini-Missionen von japanischen Amateur-Spielern sind neu dazugekommen, gleiches gilt für den Story-Mode. Das Spielprinzip hat sich gegenüber der Urversion jedoch nicht geändert: Noch immer zieht Ihr rundenweise in den Kampf.

Um den Weg des Siegers zu beschreiten, bleiben Euch zwei Möglichkeiten: Entweder vernichtet Ihr das komplette gegnerische Arsenal oder besetzt dessen Hauptquartier. Das Kampfgeschehen beobachtet Ihr dabei wahlweise aus einer schlichten Seitenansicht oder mit mäßigen Polygon-Gewand. Innovative Neuerungen sucht Ihr vergebens: Weder die Einheiten noch das Erscheinungsbild wurden einer Generalüberholung unterzogen. Trotzdem ist und bleibt „Nectaris / Military Madness" ein gefundenes Fressen für Strategiespiel-Freunde.

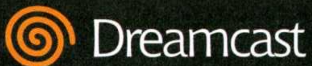




ACME
the game company



- Neo Geo Pocket
- Nintendo 64
- PlayStation
- Dreamcast
- Saturn
- Anime
- Soundtracks
- Merchandise
- Actionfiguren
- Lösungsbücher



Dreamcast jp incl. Modem	699,00
Controller	99,90
Joyboard	189,90
Lenkrad	189,90
Keyboard	139,90
RGB- Kabel incl. Audio (Exony)	59,90
VMS Memory Card	69,90
VMS Memory Card Godzilla	79,90
VMS Memory Card Gamera/Mothra	je 89,90
Aero Dancing (Combat-Sim - 3/99)	149,90
Blue Stinger (Action Adventure - 3/99)	149,90
Climax Landers (3D-Adventure - 2/99	149,90
Buggy Heat (Race)	149,90
D2 (Horror Adventure - 3/99)	149,90
Daytona 2 (Race - 3/99)	149,90
Evolution (Rollenspiel)	149,90
Get Bass (Sports) mit Angelcontroller	249,90
Gheist Force (3D-Shooter - 4/99)	149,90
House of the Dead 2(Ego-Shooter)	149,90
Monaco GP (Race - 3/99)	149,90
Pen Pen Tri-Icelon (Race)	149,90
Power Stone (3D-Fighting - 2/99)	149,90
Red Line Racer (RAce)	149,90
Sega Rally 2 (Race)	149,90
Seventh Cross (Adventure)	149,90
Sonic Adventure (3D-Adventure)	149,90
Tetris 4D (Tüftel)	149,90
Virtua Fighter III (3D-Fighting)	149,90
Web Mystery (Adventure)	179,90
White Illumination (Anime-Adventure)	149,90




PlayStation + Dual Shock Controller	249,00
Arcade Joyboard (Namco)	109,90
Controller (Sony) schwarz, weiß	29,90
Controller Dual-Shock (Sony) grau	59,90
Controller Dual-Shock (Sony) schwarz, weiß	59,90
Controller Dual-Shock (Sony) grün, blau	59,90
Controller Digi-Dual-Shock (Hori) blau,grün,klar	39,90
Controller "Beatmania"	109,90
Controller NeGcon	89,90
CD-Case+Mickey's Wild Adv. oder Herkules	49,90
Guncon	89,90
Memory Card 1MEG (EXONY)	19,90
Memory Card 1MEG (Sony)	29,90
Multi Tap (Mehrspieler-Adapter)	69,90
Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations)	29,90
RGB-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out	29,90
RGB Umschaltbox (4-Fach)	99,90
Scorpion Gun (Blaze)	89,90
Controller-Verlängerungskabel	19,90
X-ploder (Cheat-Cartige)	99,90
X-ploder Pro (Cheat Cartige)	149,90
Umbau (jp/us) in Verbindung mit Software:	50,00
Umbau-Upgrade (jp/us)	49,90
5th Element (Action)	99,90
A Bug's Live (§D-Jump'n Run)	99,90
Abe's Odyssee (3D-Adventure 1.Teil)	49,90
Abe's Exodus (3D-Adventure 2.Teil)	89,90
ACM 1918 (Flight-Sim.)	99,90
Actua Tennis (Sports)	99,90
Air Combat 2 (Flight-Action-Sim)	99,90
Apocalypse (3D-Shooter)	99,90
Akuji - The Heartless (Action-Adventure	99,90
Atlantis (Adventure)	99,90
Azure Dreams (Rollenspiel)	109,90
B-Movie (Shooter)	99,90
Beetle Adventure Racing (Race)	99,90
Blaze & Blade (Rollenspiel)	109,90
Blood Lines (Sports)	89,90
Bomberman World (Action)	89,90
Box Champions (...)	99,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG)	139,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel)	109,90
Breath of Fire 3 ltd.Ed. (Drachen 15cm,Pin..)	13 9,90
Carmagedon (Shooter)	89,90
Civilisation II (Strategie)	99,90
Colony Wars:Vengance (Space Combat)	99,90
Croc 2 (Jump'n Run)	99,90
Crash Bandicoot III (3D-Adventure)	99,90
Constructor (City-Simulation)	99,90
Deep Blue (Adventure)	99,90
Deer Stalker (Action)	99,90
Destrega (Beat'en Up)	99,90
Devil Dice (Puzzle)	89,90
Dirt (Race)	99,90
Dogem Arena (Race)	99,90
Dreams (Jump'n Run)	99,90
Fifa 99 (Sport)	99,90
Fluid (Music-Adventure)	89,90




Formel 1 '98 (Race)	99,90
Flottenmanöver (Strategy)	99,90
Formel 1 '98 (Race) + Link-Kabel	109,90
Future Cop LAPD 2100 (Action)	99,90
G-Darius (Shooter)	99,90
Ghost in the Shell (3D-Shooter)	89,90
Grandstream Saga (Rollenspiel)	99,90
Gran Turismo (3D Race)	99,90
Hard Edge (Adventure)	99,90
Hercules (Adventure)	49,90
Int. Superstar-Soccer '98 (Sports)	99,90
Kensei - Sacred Fist (Fighting)	89,90
KKND 2 (Strategie)	99,90
Live Wire (Puzzle)	99,90
Lunar: the Silverstar us (RPG - ab 15.Mrz.)	159,90
Metal Gear Solid engl. PAL-Version (Adv.)	119,90
Metal Gear Solid dt. (Adventure)	99,90
Metal Gear Solid Premium Edition dt.	169,90
Music (Musik-Editor)	99,90
NHL Face Off 99 (Sports)	89,90
Ninja (Adventure)	109,90
Parasite Eve us (Adventure)	129,90
Point Blank (Guncon-Party-Shooter)	89,90
Popolous: The Beginning (Simulation)	99,90
Premier Manager '99 (Fußball-Manager)	99,90
Pro 18: World Tour Golf (Golf)	99,90
Rally Cross 2 (Racing)	89,90
RC-Stunt-Copter (Heli-Simulation)	99,90
Ridge Racer Type 4 (Race)	99,90
Resident Evil (Horror-Adventure)	49,90
Resident Evil D.C us (Dual Shock)	59,90
Shanghai 3D (Puzzle)	89,90
Soulblade (3D-Fighting)	49,90
Soul Reaver (Adventure)	109,90
Sports Car GT (Race)	99,90
Street Skater (Fun Sports)	99,90
Spyro the Dragon (3D-Adventure)	99,90
Streetfighter Collection (2D-Fighting)	99,90
Tekken III (3D-Fighting)	99,90
Test Drive 4x4 (Offroad-Race)	99,90
Test Drive 5 (Race)	99,90
Theme Hospital (Simulation)	99,90
Tiger Woods '99 (Sports-Golf)	99,90
Toca 2 (Tourenwagenrennen)	89,90
Tomb Raider III (3D-Adventure)	99,90
Tunguska (Adventure)	99,90
Virus (Action)	99,90
War Zone 2100 (Strategie)	99,90
Wild Arms (Rollenspiel)	89,90
Xenogears us (Rollenspiel)	139,90
X-Games Pro Boarder (Fun Sports)	99,90





1080° (Snowboarding)	88,-
Bomberman Hero (Action)	99,90
Castlevania 64 (Action)	129,90
Extreme G 1/2 (Race)	77,-/99,-
Fifa '99 (Sports)	119,90
Multi Racing Championship (Race)	99,90
NBA Hangtime, W.G.Eishockey, Blast C.	je 49,90
Lamborghini 64 (Race)	88,-
Mission Impossible	119,90
Tetrisphere (Tüftel)	77,-
Turok 2 (engl. PAL)	129,90
Zelda 64 (Adventure)	109,90
Star Wars Rogue Squadron	109,90
V-Rally 64 (Race)	109,90
Wipeout 64 (Race)	139,90
Speichererweiterung 4MB	69,90
Joypadverlängerung (in Verb. m. Bestellung)	1,00
Memory Card	9,90
Shaker Pack incl. Memory	19,90

0221 - 240 88 00

oder 240 88 03 / 240 00 89



Original Zippo*	199,00
Fossil Armbanduhr*(schwarz mit Illuminator)	399,00
Baseballcap MGS-Logo/Fox-Hound-Logo	je 49,90
Soundtrack jp.	79,90
Soundtrack*	19,90
Calendar 1999 50x75cm	59,90
Pins	19,90
Hintbook	19,90
Trading Cards	4,90
Actionfiguren (8 Verschiedene)	je 39,90

*(Euro-Version)

Turok Actionfigur
Ganon (Zelda) Actionfigur
Lara Croft Actionfiguren
Metal Gear Solid Actionfiguren
Resident Evil Actionfiguren
Tekken 3 Actionfiguren
usw.

NEOGEO POCKET

NEO GEO POCKET (8 Farben)	149,90
Link-Kabel (verbindet 2 Neo Geo P.)	39,90
King of Fighters R-1 (Fighting)	99,90
Neo Geo Cup `98 (Fußball)	89,90
Baseball Stars (Sport)	89,90
Pocket Tennis (Sport)	89,90
Samurai Spirits (Fighting)	99,90
Tsunagetebonn (Puzzle)	89,90

Preislisten auch per computergesteuertem Fax-poolabruf (kein Faxabruf) unter: 0221 240 05 33 (anrufen und gewünschte Preisliste anrufen - wird dann zugefaxt!) Oder per frankiertem Rückumschlag!

Wir liefern versandkostenfrei zzgl. 5DM Nachnahme-Gebühr. Bestellungen unter DM 50 werden mit DM 10 Versandkostenpauschale berechnet. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 30,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Rücksendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt.
Es gelten unsere AGB

ANIME VHS-VIDEO

Animania - das Manga-Magazin	12,80
Armitage III Vol. 1-3	je 39,90
Battle Angle Alita (dt)	29,90
Bubblegum Crises 1-4 (OmU)	je 49,90
Bubble Gum Crises Hurrican Live 2032/33	je 19,90
Cool Devices Perfect Ed. (OmU)	179,90
Countdown Stories Vol.1-2 (Omu)	je 59,90
Devil Hunter Yohko 1-2 (OmU)	je 49,90
El Hazard Vol. 1-2 (dt)	je 39,90
Ghost in the Shell (dt)	39,90
Gun Smith Cats Chapter 1-3 (OmU)	je 29,90
Lily Cat (OmU)	39,90
M.D.Geist Vol.1-2 (OmU)	je 39,90
Moldiver Vol.1-3 (dt.)	je 39,90
Okami Vol. 1 (OmU)	59,90
Evangelion Box (OmU) 1-2	je 79,90
Patlabor Vol.1-2 (dt)	je 39,90
Plastic Little (OmU)	39,90
Record of Lodoss War 1-4	je 49,90
Streetfighter II TV Box 3-4	je 59,90
Streetfighter II Vol. 1-3	je 49,90
Tekken (OmU)	39,90
The Hakkenden Vol.1-4	je 49,90









Zülpicher Str. 17
50674 Köln-City

Tel: 0221 - 240 88 00
Fax: 0221 - 240 00 81

www.ACME-the-game-company.de

Tyrellsestraat 13
NL-6291 AK Vaals

Tel: 0177 - 888 35 33
Tel: 0170 - 483 22 00

RESERVOIR RAT
(JUMP'N RUN / TAKE 2)



GAME BOY COLOR

Was klingt wie eine Hommage an Quentin Tarantino's Reservoir Dogs, ist in Wirklichkeit nichts anderes als eine romantische Liebesgeschichte rund um die Mafia. Um ein ruhiges Leben mit seiner Geliebten Loretta Mozzarella zu führen, zog sich der bezahlte Killer Mr. Rez aus dem gefährlichen Arbeitsalltag zurück und ließ sich als Landwirt auf einer Farm nieder. Allerdings sollte der Frieden nicht lange anhalten: Der Pate Marlon Mozzarella schickte kaltblütige Mannen, um sein Töchterlein den Klauen des rattengesichtigen Liebhabers zu entreißen. Daß sich der graue Nager das nicht gefallen läßt, ist so klar wie sein Pelz lausig. Also rüstet Ihr Euch mit Sonnenbrille und Knarre, macht Euch schnurstracks auf den Weg in die Stadt und zeigt dem Mafiosi, wo der Hammer hängt. Das Spiel ist in fünf unterschiedliche Terrains aufgeteilt - die wiederum bestehen aus jeweils 15 Einzelabschnitten. Die Reise führt die mutige Ratte durch die heimatliche Farm, dunkle Abwasserkanäle, ein Fast Food-Restaurant, schmuddelige Vororte und zuguterletzt auf einen schaurigen Schrottplatz. Eure Gangster-Knarre ist mit unendlicher Munition bestückt: Also müßt Ihr Euch über die Gegnerflut kaum Gedanken machen - pumpt die miesen Typen einfach voll Blei. Unterwegs müssen noch sämtliche Lebensmittel aufgesammelt werden - habt Ihr alle Leckereien gefunden, öffnet sich der Levelausgang. Da sich Mr. Rez' Aktionen nur auf simples Springen und stupides Ballern beschränken, kommt jedoch schnell Langeweile auf. Intelligente Rätsel oder Gegner sucht Ihr in „Reservoir Rat" vergeblich, nur hartgesottene Jump'n Run-Freaks liebäugeln mit dem Kauf des durchschnittlichen Machwerks. Fazit: Interessanter Titel, ausgelutschte Story, langweiliges Spiel.

GRAFIK:	5
SOUND:	4
GAMEPLAY:	6
RATING:	5

MONTEZUMA'S RETURN!
(JUMP'N RUN/PUZZLE / TAKE 2)



GAME BOY COLOR

Schon 1983 begeisterte Utopia Technologies die Spielergemeinde mit dem Puzzle-Adventure Montezuma's Revenge. Pünktlich zur Veröffentlichung des neuesten Teils für den PC wurde auch Nintendos Handheld mit einer Umsetzung bedacht. In der Rolle von Max Montezuma, dem letzten Nachfahren des großen Aztekenkönigs, sucht Ihr nach dem legendären Schatz Eures Urahnen. Zu diesem Zweck muß Pocket-Indy den gefährlichen Aztekentempel erkunden - eine ziemlich riskante Angelegenheit. Zur Erforschung der sage und schreibe 150 Räume müssen zahlreiche Schlüssel eingesammelt werden, mit denen Ihr dann weitere Türen öffnet. Das Bewegungsrepertoire des tapferen Helden beschränkt sich auf schlichtes Laufen und Springen. Sowohl Gegner als auch Hindernisse, wie Abgründe, Falltüren oder Flammen, werden mit einem Satz überwunden. Um sich in Sicherheit zu bringen oder diverse Gefahrenzonen zu durchqueren, bieten sich dem Protagonisten mit dem markanten Lederhut Leitern, Fließbänder, Pfosten oder Seile an. Zwar merkt man dem Spielsystem die ein oder andere Spinnwebe an, allerdings tut dies dem Spielspaß in keinster Weise einen Abbruch. Im Gegenteil: innerhalb kürzester Zeit ist man von der Abenteuerlust gepackt und schwitzt mit Max zusammen beim Durchlaufen der Dungeons. Leider ist „Montezuma's Return!" ein wenig zu schwer geraten. Bei nur einer Feindkollision oder bereits bei tiefen Stürzen müßt Ihr zu schnell ein Leben lassen - angesichts der geringen Reserve an kleinen Montezumas ein Ärgernis. Auch die Abstände zwischen den Paßwort-Punkten fallen störend, weil zu groß aus. Wer aber nicht davor zurückschreckt, öfters einen Neuanlauf zu starten, erhält einen unterhaltsamen Klassiker für sein Geld.

GRAFIK	6
SOUND	4
GAMEPLAY	7
RATING	7

COOL HAND
(KARTENSPIELSIMULATION / TAKE 2)



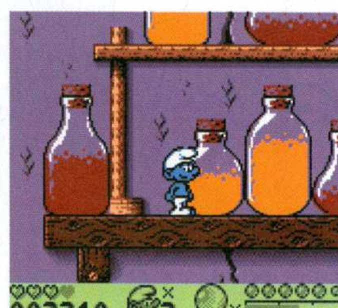
GAME BOY COLOR

Warum abends am Stammtisch mit seinen angetrunkenen Kollegen Karten spielen, wo Ihr es mit dem Game Boy Color doch so handlich haben könnt? „Cool Hand" bietet dem Handheld-Fan nämlich drei renommierte Kartenspiele für unterwegs. Zur Auswahl stehen dabei das beliebte Blackjack, Patience sowie Cribbage. Jedes davon läßt sich in vier unterschiedlichen Varianten spielen, was gehörig für Abwechslung sorgt. So dürft Ihr Blackjack beispielsweise nach den auf dem Las-Vegas-"Strip" üblichen Regeln zocken, oder Euch an der London-, Atlantic City- bzw. Downtown-Variante versuchen. Wer mit Kartenspielen bislang nicht allzu viel anfangen konnte, braucht sich von den vielfältigen Einstellmöglichkeiten jedoch nicht überfordert zu fühlen. Zu jedem Spiel lassen sich nämlich ausführliche Anleitungen aufrufen: Hier könnt Ihr die Regeln bis ins kleinste Detail nachlesen. Ein langwieriges Wälzen des beiliegenden Booklets entfällt somit. Statistikfanatiker werden sich zudem über interessante Tabellen freuen, die Euch Auskunft über Kartenbenutzung, benötigte Zeit, etc. geben. Wer schon lange auf der Suche nach einer Kartenspielsammlung für den Game Boy ist, darf also bedenkenlos zugreifen. Jüngere Spieler sollten ob der komplexen Spielregeln jedoch Abstand nehmen. Die mißlungenen Musikstücke vermitteln kaum Casino-Flair, peinigen Gehörwindungen von Jung und Alt, und stellen Euer Nervenkostüm auf eine harte Belastungsprobe.



GRAFIK	4
SOUND	2
GAMEPLAY	8
RATING	6

DIE SCHLÜMPFE IM ALPTRAUMLAND
(JUMP'N RUN / INFOGRAMES)



GAME BOY COLOR

Diesmal hängt alles von Muskelschlumpf Hefty ab. Dem wird die undankbare Aufgabe zuteil, sämtliche Einwohner des Dorfes zu retten. Wieder einmal steckt Gargamel, der Tollpatsch mit der verwarzten Nase, hinter der Tragödie: Er hat das Schlumpfdorf mit einem schrecklichen Fluch belegt, der die Bläulinge geradewegs in ihre schlimmsten Alpträume verbannt. Also macht Ihr Euch auf den Weg in das geheimnisvolle Alptraumland und versucht, die Sippe wieder in die Realität zu schlumpfen. Das optische Gegner-Design wurde in allen 16 Spielabschnitten an der aktuellen Levelthematik orientiert. Eine beherzte Hosenbodenattacke läßt die phantasievollen Feinde in der Luft verpuffen. Unterwegs findet Ihr dann Himbeersaftflaschen (spenden Energie), während Siebenwurzblätter die Sprungkraft des agilen Kobolds erhöhen. Spezielle Fähigkeiten, die der muskulöse Held hin und wieder verliehen bekommt, sorgen zusätzlich für Abwechslung. So schwebt Ihr mit einer Seifenblase nach oben, um höhergelegene Plattformen zu erreichen - oder tut es durch heftiges Armwedeln den Vögeln nach und erkundet die Lüfte. Tierliebhaber aufgepaßt: Freundliche Waldbewohner dürfen sogar als Reittier verwendet werden - sowohl ein aufregendes Hasenrennen als auch der Ritt auf einem sehbehinderten Maulwurf stehen auf dem unterhaltsamen Programm. Dank comichaftem Charme richtet sich „Die Schlümpfe im Alptraumland" in erster Linie an Fans der Fernsehserie. Die werden mit Sicherheit ihren Spaß an dem kunterbunten Jump'n'Run haben, eine uneingeschränkte Kaufempfehlung kann aber nicht ausgesprochen werden. Rücksetzpunkte fehlen genauso wie spielerische Innovation. Zu schlicht präsentiert sich der Levelaufbau. Deshalb können die blauen Kerlchen auf lange Sicht mit hochkarätigen Titeln wie „Wario Land" nicht konkurrieren.

GRAFIK:	7
SOUND:	6
GAMEPLAY:	7
RATING:	7

FEEDBACK





FUN GENERATION
- FEEDBACK -
Max-Planck-Str. 13
(D) 97204 Höchberg

ElektroPost: redaktion@fungeneration.com



Liebe Fun Generation-Redaktion.Vielen Dank für Euren Bericht über die Qualität der Hotlines, es wurde mal Zeit, daß über dieses Thema etwas geschrieben wurde. Im Falle der richtig teuren Nummern und den Praktiken der Firmen seid ihr aber nach meinem Geschmack noch viel zu milde mit den Betreibern umgegangen. So kann man die Sony-Spiel-Hotline nicht anrufen ohne mindestens fünf Minuten in der Warteschleife gehalten zu werden, dies selbst dann wenn praktisch gar keiner vor einem in der Warteschlange sein kann. Ich habe dies selbst einmal erlebt. Punkt 10 Uhr angerufen - Tonband: „Sie rufen außerhalb unserer Zeiten an" - aufgelegt und sofort neu gewählt - Ansage: „Leider sind alle Plätze belegt - bitte warten Sie" - und dies für die o. g. 5 Minuten! Die Qualität der Information war dann Euren Erfahrungen entsprechend - falsch und unqualifiziert! Man kann jedem Zocker nur raten, diese teuren Nummern zu boykottieren und seine Informationen besser aus anderen Quellen zu beziehen. Mit freundlichem Gruß ***Matthias Hoepel <m.hoepel@snafu.de>***



Hallo liebes Fun Generation-Team! Bevor ich Euch mit meinen Fragen bombardiere, möchte ich Euch erst einmal ein großes Lob für Euer tolles Heft aussprechen. Es ist eins meiner Lieblingshefte, die ich mir jeden Monat kaufe. Deshalb dachte ich mir auch, daß Ihr die richtigen seid, die mir bei meinem Problem helfen können! Seit ich mir Ende letzten Jahres das PS-Game „Tekken 3" gekauft habe, ist bei mir das totale Tekken-Fieber ausgebrochen. Als ich dann mal wieder zockend vor dem Fernseher saß, kam mir die Idee! Warum sollte man nicht ein Buch über dieses grandiose Spiel schreiben?!? Genauso wie „Tomb Raider" oder „Command & Conquer", deren Verfilmung bereits im Gange ist oder zumindest kurz bevor steht. Vor ein paar Jahren kam ja auch „Street Fighter" im Kino. Ich will jetzt keinen Film drehen oder so. Ein Roman reicht ja vollkommen. Außerdem werde ich damit schon genug Probleme kriegen. Nachdem ich also diesen super Einfall hatte, machte ich mich sofort an die Arbeit (ich versuche, alle Charaktere ins Spiel zu bringen - natürlich werden die meisten nur als Randfiguren agieren). Ich hab' also alle Informationen aus dem der CD beiliegenden Heftchen rausgesucht und auch das offizielle „Tekken 3"-Buch zum Spiel blieb nicht von mir verschont. Jedoch habe ich ein paar Fragen an Euch und hoffe, daß Ihr mir jetzt irgendwie weiterhelfen könnt!

1. In dem offiziellen Buch steht, daß es sowohl einen Ogre als auch einen True Ogre gibt. Wer von den beiden abgebildeten Personen ist jetzt wer? Oder handelt es sich um die gleiche Person, die sich irgendwie verwandelt und dann gleichzeitig ihren Namen verändert?

2. Über den Zusatzcharakter Gon steht leider nichts in diesem Heft, außer, daß er eine japanische Comicfigur und sehr populär ist. Könnt Ihr mir vielleicht Infos über Gon schicken oder wenigstens die Adresse vom Verlag, über den man diese Comics beziehen kann?

3. Ich habe gehört, daß es einen Film namens „Tekken" gibt und wo man ihn bestellen kann. Bevor ich jedoch mein Taschengeld investiere, möchte ich gerne wissen, um was es in dem Film geht. Vielleicht hat ihn ja schon jemand von Euch gesehen?!?

4. Mal angenommen, ich hätte Ende des Jahres ein fertiges Manuskript in den Händen und wollte es veröffentlichen... An wen genau müßte ich mich dann wenden? Ich will mich nämlich nicht mit den Entwicklern und Produzenten in die Haare kriegen! Schließlich haben sie die Verkaufs- und Vermarktungsrechte.

5. Wenn man bei dem Spiel den Arcade-Mode mit einem der zehn Grundcharaktere durchgespielt hat, sieht man zum Schluß einen kurzen animierten Filmausschnitt. Bei Hwoarang allerdings ist mir schleierhaft, was der Ausschnitt bedeuten soll...

6. Außerdem interessiert mich, ob es auch Models oder Schauspieler/innen zu den Tekken-Figuren gibt, oder ob die Charaktere alle frei erfunden und gezeichnet worden sind.

Auch über (Internet-)Adressen, Zeitungsausschnitte usw. würde ich mich sehr freuen. Auf jeden Fall danke ich Euch jetzt schon für Eure Hilfe und wünsche Euch weiterhin viel Erfolg mit Eurem Magazin! Macht weiter so! ***Eure Simone Dentgen, Altenburg***



1. Ogre und True Ogre sind eigentlich die selben Kämpfer. Nachdem Du Ogre besiegt hast, verwandelt sich dieser in True Ogre, ein drachenähnliches, bildschirmhohes Dämonenwesen. Damit dürfte auch das Zuordnungsproblem gelöst sein.

2. Der fiese Mini-Dino Gon stammt aus der Feder von Masashi Tanaka, die zugehörigen Bücher sind über „Edition der Kunst der Comics GmbH" erschienen.

3. Den „Tekken"-Film haben wir leider noch nicht in die Finger bekommen - bei einschlägiggen Händlern (Acme etc.) kann man Dir aber sicher helfen.

4. Schwierige Frage. Mit derartigen Projekten haben wir leider keinerlei Erfahrung - Du wirst Dich also direkt an Namco bzw. Sony wenden müssen.

5. Soweit wir wissen, rettet Hwoarang im Abspann Jin Kazama das Leben. Ein „Warum" und „Wieso" würde leider den Rahmen des Feedbacks sprengen.

6. Bis auf Gon wurden die Charaktete alle am Zeichenbrett erschaffen. Es ist jedoch durchaus vorstellbar, daß sich die verantwortlichen Kreativen die ein oder andere Inspiration aus ihrer Umgebung geholt haben. Im Internet würden wir Dir raten die Begriffe „Tekken" oder Namco einfach in eine Suchmaschine eingeben - gerade die Fan-Seiten dürften all' Deine Wünsche befriedigen.



Liebe Redaktion, das neuartige Game Boy-Modell Color ist doch nur ein mühseliger Abklatsch des damals erschienenen revolutionären Sega Game Gear. Nun frage ich mich, warum das Nintendo-Gerät bereits jetzt schon so viele Fans um sich scharen konnte, obwohl es doch eigentlich nur ein billiger Klon ist. Stekken die Entwickler von Nintendo und Sega vielleicht unter einer Decke und teilen sich den Gewinn jetzt? Ich habe jahrelang viel Zeit und Geld in meinen Game Gear investiert und habe nun einen Gewissenskonflikt: weiter in mein vorhandenes System investieren, obwohl es gar keine Spiele mehr gibt, oder nochmals etliche Summen in ein neues Gerät stecken und von vorne anfangen? Auch Atari hat mich um einen Teil meines nicht gerade unbeträchtlichen Vermögens gebracht und mich mit dem Lynx links liegen lassen, da es zu selbigem bereits auch keine Spiele mehr gibt. Ich muß Euch aber eingestehen, daß ich mir alle Spiele, die erschienen sind, gekauft hab', da ich ein notorischer Sammler bin und immer alles von einem System erwerben muß. Da ich aber kein großer Fan von batterieverschlingenden Geräten bin, habe ich als Umweltfreak die Geräte nur per Netzteil zuhause am Wohnzimmertisch im Einsatz. Nun zu meiner Frage: Wann erscheinen endlich neue Game Gear- und Lynx-Spiele? Wenn ja, wann und warum? Wenn nein, würde mich der Erwerb eines Nintendo Game Boy Color in ein ähnliches finanzielles Fiasko stürzen oder ist das Gerät eine sichere Investition, bei der man sich sowohl an dem eigentlichen Besitz als auch an den Spielen erfreuen kann? Und machen die Spiele überhaupt Spaß? Könnt Ihr mir ein Geschäft nennen, bei dem ich meine bereits erworbenen Systeme in Zahlung geben kann? Abschließend hätte ich noch eine klitzekleine Frage: Hat das Neo Geo

Pocket Color die nötigen Eigenschaften, um mir als notorischem Sammler auch Spaß zu bereiten, und wird es angesichts des Importstops Probleme geben, den fragwürdigen Kollegen über den großen Teich zu hieven und brauchen die farbigen Geräte keine Angst zu haben, in Deutschland diskriminiert zu werden?
Beste Grüße, ***Euer Ronnie Rogers, Greiz***



Hallo Ronnie. Schön, Dich mal wieder in unserer Rubrik zu haben. Deine Sorgen hinsichtlich der Diskriminierung sind unbegründet. Farbige Handhelds wurden in der Vergangenheit erst zweimal diskrimiert - so verweigerte man der schmucken PC Engine GT (die Du unbedingt in Deine offenbar gigantische Sammlung aufnehmen solltest) und dem Sega Nomad die Einreise. Zu Deinen weiteren Fragen: Neue Lynx- und Game Gear-Spiele wird's nicht mehr geben - sorry! Die Qualitäten des Neo Geo Pocket Color werden wir in einer der nächsten Ausgaben näher beleuchten - es scheint aber so, als würde das SNK-Handheld in naher Zukunft besseren Software-Support erfahren. Game Boy Color-Spiele machen durchaus Spaß - solange Du Dich für die richtige Software entscheidest. Unsere Pocket-Corner dürfte in diesem Fall weiterhelfen. Die PlayStation gibt's nicht „als Game Boy", ebensowenig wie es das Mega Drive „als Lynx" gibt. Die PocketStation dürfte Dir aber zumindest ansatzweise gefallen, das Importverbot greift beim Neo Geo Pocket nicht - über Maro bekommst Du die Mini-Konsole ganz offiziell.



Hallo FG-Team!! Zuerst mal einen schönen Gruß aus Österreich! Da ich nun schon seit 3 Jahren begeisterter Leser der Fun Generation bin, wird es nun endlich Zeit, mal zu schreiben. Um mich optimal zu informieren, kaufe ich mir jeden Monat fünf verschiedene Videospielmagazine. Es ist wirklich interessant, wie sich die Wertungen unterscheiden. Vor allem in den PlayStation-only-Mags artet fast jeder Titel in einer Kaufempfehlung aus. Das kann doch wohl nicht sein, oder? Hier drängt sich doch wirklich der Verdacht auf, daß diese Mags nicht neutral urteilen dürfen! Ein weiteres Problem ist die Vielzahl von Magazinen, die es derzeit zu kaufen gibt. Was einem da oft für Blödsinn verzapft wird, ist schon ein Wahnsinn. Als schönes Beispiel habe ich auch einen Zeitungsausschnitt beigelegt:

Videospiele am Fernseher waren lange eine Domäne von Schulkindern. Inszwischen haben meist die größeren Ge-

Video-Spiele

schwistern, wenn nicht gar die Eltern, die Kleinen von den Knöpfen der Konsolen verdrängt. Das Durchschnittsalter liegt etwa bei 19 Jahren und ist männlich. Am erfolgreichsten mit rund 40 Prozent Anteil sind Rennsimulationen. Nitendo setzt verstärkt auf ältere Käufer. Auf der familienfreundlichen Konsole wollen sie jedoch bleiben. Mit einer Softwareoffensive wollen sie auch in neue Bereiche gehen.


Manfred Weidinger von der Firma MSVG, Bulgariplatz. Foto: Fuchs

Videospiele legten '97 um 86,1 Prozent zu - für die „Playstation" ein Umsatzsprung von 1,6 auf 2,7 Milliarden Schilling. Sony und Nitendeo haben den Videospielemarkt weltweit praktisch untersich aufgeteilt. Nitendo dominiert dabei mit dem „Gameboy" immer noch unangefochten den Bereich der tragbaren Geräte. „Next Generation" - Konsolen mit 32 Bit wie die „Playstation" und 64 Bit wie das „Nitendo N64" haben aber mit Blick auf den Gesamtmarkt zunehmend an Bedeutung gewonnen. Allein dort ist in diesem Jahr wieder ein Zuwachs um ein Drittel zu erwarten.

Sega, der Dritte im Bunde kündigt für 1999 das 129-Bit-Modell „Dreamcast" an. Zu diesem Gerät steuert Microsoft sein Bonsai-Betriebssystem „Windows CE" bei. Das Gerät weist technologisch einen neuen Weg bei den Konsolen.

Wenn man so etwas liest, kann man froh sein, daß es so kompetente Multiformatmags wie die Fun Generation gibt. Es kann doch wohl nicht im Interesse von Sony und Co. sein, daß jeder Dummkopf seinen Senf dazu abgibt und Fehlinformationen verbreitet! Zum Schluß noch eine Frage und ein Anliegen. Wie wäre es denn mit einem Wettbewerb: "Music" von Codemasters!! Da gibt es doch sicher genug Fans! Der Beitrag zur Lokalisierung von Videospielen war sehr gut. Doch bei der Gestaltung des Heftes ließ sich leider das Interview mit Wolfgang Pampel nicht vollständig entschlüsseln! So, das war's schon. Viel Glück und behaltet das hohe Niveau der Fun Generation weiterhin bei! ***Michael Wiesinger, A-Neumarkt***



Die Idee mit dem Wettbewerb ist gut, leider läßt sich sowas in der Realität nur schwer umsetzen - wir geben Deinen Vorschlag aber an Codemasters weiter.



Hallo Ihr Fun Generation-People ! Gerade lese ich Euer erstklassiges Vorwort der März-Ausgabe. Eurer Argumentation bezüglich der neuen Vorgehensweise von Sega - sprich Dreamcast - will ich in allen Punkten zustimmen. Da ich selber die Gelegenheit hatte, die Nürnberger Spielwarenmesse zu besuchen, fand ich das Erscheinungsbild von Sega sehr befremdlich. Der Nintendo-Stand war sicher nicht nur riesig, sondern auch sehr, sehr gut aufgemacht. Es nützt einfach nichts, wenn man eben „nur" ein paar Plasmabildschirme und vier japanische Spiele zur Präsentation in Deutschland aufbaut bzw. laufen läßt. Das Spiel „Incoming" konnte nur von wissenden Fans oder Fachleuten erkannt werden, denn die CD-ROM-Beschriftung war auf japanisch. Natürlich ist es kein Zufall, daß gerade die grafischen Leckerbissen wie eben „Incoming" oder „Sonic Adventure" genau gegenüber des Big-N-Standes gezeigt wurden. Sicher kann selbst ein „Rogue Squadron" oder „Zelda" optisch da nicht ganz mithalten. Doch Nintendo hat in den letzten Monaten eher dazugelernt. Die teils spielbaren Vorführversionen sind durchweg sehr gute Spiele gewesen. Der Weg dahin auch eine „Erwachsenenkonsole" zu werden, wird Nintendo spätestens mit „Turok 2" oder dem sehnsüchtig erwartenden „Perfect Dark" erreicht haben. Nintendo ist klug beraten, wenn sie - gerade im Indizierland Deutschland - auch z.T. abgeschwächte Top-Titel veröffentlichen. Auch in meinem Umfeld gibt es kaum Gamer, die zur Zeit bereit sind, knapp DM 1.000 oder mehr für die Konsole und gut DM 160 für ein Dreamcast-Spiel hinzublättern. Doch bereits beim Nintendo 64 waren es gerade die Import-Freaks, die den damals einzigartig guten Grafik-Ruf der 64-Bit-Maschine unter das Volk brachte. Der Erfolgsdruck bei Sega scheint so groß zu sein, daß bereits Monate vor dem BRD-Release von Importstop geredet wird. Diese Planungen sind für jeden erwachsenen Spieler - im Lichte der BPjS - umso bedauerlicher, als daß diese „Traumvermittler-Maschine" Dreamcast nur über den Import zu haben ist. Daher möchte ich Euch bei Eurer kritischen Betrachtung dieser Situation auf dem Konsolenmarkt anspornen und auch weiterhin hoffen, daß dieser selbstgefälligen Einstellung solcher sog. „Entscheidungsträger" bei Sega (leider auch bei Sony) Einhalt von Seiten der Spieler und (!) der Fachpresse geboten wird. Als eines der führenden Fachmagazine in diesem Bereich besitzt Ihr eben auch eine gewisse Machtstellung, welche gerade diese Leute nicht unterschätzen sollten. Euch noch viel Erfolg bei Eurer Arbeit, viele Grüße
Oliver Mühleisen



Unsere Sega-Berichterstattung hat tatsächlich die Lager gespalten - Zuschriften wie diese erreichten uns fast täglich. Sega-Hasser sind wir mit Sicherheit nicht, bei sämtlichen Redakteuren steht Segas Konsole in den eigenen vier Wänden. Allerdings spielen wir wirklich lieber „Banjo-Kazooie" und „Tekken 3" - was aber weniger etwas mit den grafischen Fähigkeiten der Konsole, denn mit dem Gameplay zu tun hat. Wie Oliver es treffend bemerkt: „Zelda" kann im optischen Vergleich nicht mithalten - schlägt aber inhaltlich jedes andere Konsolenspiel um Längen. Außerdem: Ein 9er-Rating ist eine klare Kaufempfehlung - was also sowohl auf „Virtua Fighter 3tb" als auch „Sonic Adventure" zutrifft. Und mal ganz ehrlich - „Super Mario 64" kam 1996 in den Handel und bietet dennoch ein Vielfaches der Spieltiefe eines „Sonic Adventure". Für den Dreamcast-Launch in Deutschland (vgl. auch Seiten 19-20) wünschen wir Sega auf jeden Fall ein glückliches Händchen - denn Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft!



SEGA RALLY 2

Alle Saisons freischalten
Damit Ihr bei Sega Rally 2 alle Saisons im '10 Year Championship' (Zehn-Jahres-Meisterschaft) freischalten könnt, müßt Ihr im Titelbildschirm die Tastenfolge ↑, ←, ↓, →, B, A, B, →, ↓ eingeben.







Alle Fahrzeuge freischalten
Ein weiterer Cheat ermöglicht es Euch, bei Sega Rally 2 alle Fahrzeuge freizuschalten. Ihr müßt dazu im Titelbildschirm die Tastenfolge ↑, ↓, ↑, B, A, ←, B, B, ↓ eingeben. Alternativ dazu könnt Ihr die 12 Autos auch durch spielerisches Geschick freischalten. Für jedes Jahr, in dem Ihr im '10 Year Championship' (Zehn-Jahres-Meisterschaft) den Titel holt, wird jeweils ein Auto freigeschaltet. Um welche Fahrzeuge es sich dabei handelt, seht Ihr im folgenden.

Jahr 1: Subaru Impreza 555
Jahr 2: Mitsubishi Lancer EVO 4
Jahr 3: Toyota Celica GT-Four ST-185
Jahr 4: Mitsubishi Lancer EVO 3
Jahr 5: Peugeot 106 Maxi
Jahr 6: Lancia Delta Integrale
Jahr 7: Fiat 131 Abarth
Jahr 8: Peugeot 205 Turbo
Jahr 9: Renault Alpine A110
Jahr 10: Lancia 037 Rally

TIPS & TRICKS-HOTLINE



JEDEN DIENSTAG,
VON 18-21 UHR
0931 / 40 69 170

Um die zwei zusätzlichen Fahrzeuge freizuschalten, müßt Ihr Euch in den Arcade-Modus begeben. Spielt Ihr diesen Modus auf der Schwierigkeitsstufe 'Easy' (leicht) durch, und seid am Ende mindestens auf dem siebten Platz, dann erhaltet Ihr den Renault Maxi Megane. Damit Ihr auch noch mit dem Toyota Corolla Tien fahren könnt, müßt Ihr in der Fahrzeugauswahl den Toyota Corolla anwählen, die Taste L drücken, und das Fahrzeug auswählen.

Versteckte Strecke freischalten
Ihr könnt eine versteckte Strecke freischalten, indem Ihr in jedem Jahr des '10 Year Championship' (Zehn-Jahres-Meisterschaft), den Titel holt.

Schnellere Frame-Rate
Um Sega Rally 2 flüssiger ablaufen zu lassen, müßt Ihr im Hauptmenü die Tastenfolge ↑, A, ↓, ↓, ←, →, B, B, ↓ eingeben. Dadurch wird die Frame-Rate auf 60 fps erhöht, allerdings auf Kosten einiger Details.



A-LIFE

Chao Puzzle
Für diesen Cheat ist es unerheblich, ob schon eine Chao-Datei verfügbar ist, oder nicht. Um auf Eurem VMS das Chao-Puzzle freizuschalten, steckt Ihr das VMS in den ersten Steckplatz eines Controllers. Den Controller wiederum verbindet Ihr mit dem vierten Controller-Eingang (Port D) des Dreamcasts. Wenn Ihr nun eine Datei auswählt, sollte das Chao-Puzzle auf dem VMS erscheinen.



MARIO PARTY

Bowsers Magma Mountain-Abschnitt
Um den Magma Mountain (Lava-Berg) spielen zu können, müßt Ihr die ersten sechs Abschnitte durchspielen, und dabei 1000 Münzen sammeln. In diesen ersten sechs Abschnitten müßt Ihr einige Gegenstände in den Shops kaufen, darunter auch den Schlüssel zum Magma Mountain. Solltet Ihr dies, trotz der Widrigkeiten des Zocker-Lebens, geschafft haben, erhaltet Ihr Zugang zum Magma Mountain-Abschnitt.

Eternal Star-Stage
Damit Ihr in den Eternal Star-Abschnitt (Ewiger Stern-Level) kommt, müßt Ihr im Magma Mountain-Abschnitt 100 Sterne sammeln. Danach erhaltet Ihr Zugriff auf den Bonus-Level Eternal Star.

Spezielle Gegenstände
Nachdem Ihr den Eternal Star-Abschnitt durchgespielt habt, wird Euch eine End-Sequenz gezeigt. Wenn diese Sequenz abgelaufen ist, könnt Ihr in den Läden spezielle Gegenstände kaufen.

Andere Hintergrundmusik
Ihr findet die Hintergrundmusik im Magma Mountain-Abschnitt bzw. Eternal Star-Abschnitt langweilig, oder Euch gefallen die Lieder einfach nicht? Dann solltet Ihr Euch die Schallplatte, die Ihr im Mushroom-Shop (Pilzladen) kaufen könnt, zulegen.

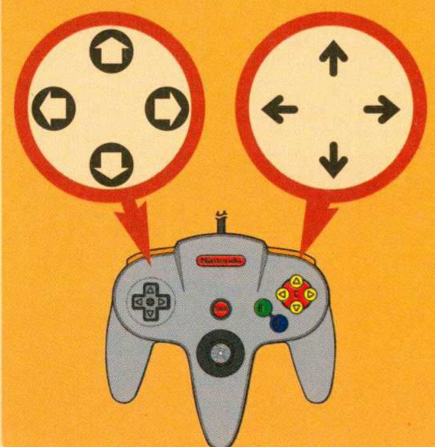
Bumper Ball Maze 1
Damit Ihr Zugriff auf das erste Bumper Ball Maze (Sprungball-Labyrinth) erhaltet, müßt Ihr Toad im Slot Car Derby (Goal Stage; Tor-Abschnitt), auf der Mini-Spiel-Insel schlagen.

Bumper Ball Maze 2
Um das zweite Bumper Ball Maze (Sprungball-Labyrinth) freizuschalten, müßt Ihr alle 56 Mini-Spiele auf der Mini-Spiel-Insel durchspielen.

Bumper Ball Maze 3
Um in das dritte Bumper Ball Maze (Sprungball-Labyrinth) eintreten zu dürfen, müßt Ihr zunächst die ersten beiden Labyrinthe durchgespielt haben.

Anderer Titelbildschirm
Wußtet Ihr, daß sich der Titelbildschirm ändert, wenn Ihr das Spiel mit einem Charakter durchgespielt habt, und im neuen Titelbildschirm dieser Charakter besonders hervorgehoben wird?

Falls zwischen den Tastenkombinationen ein '+' steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein ' , ' die Tastenfolge, solltet Ihr diese eine nach der anderen drücken.
Falls eine bestimmte Version (US,PAL, JAP,GB...) angegeben ist, heißt das nicht, daß die Codes oder Cheats nicht auch mit anderen Versionen funktionieren. Probiert es einfach aus!





TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Um bei Turok 2 in den geheimen Kaufhaus-Modus zu gelangen, der von den Programmierern als Anspielung auf 'Army of Darkness' gedacht ist, müßt Ihr im Menüpunkt 'Enter Cheats' einfach 'TSILIRPASSESADTKREMEGTCHINBAHHCI' eingeben.



KNIFE EDGE: NOSE GUNNER

Zusätzlicher Schwierigkeitsgrad

Wenn Ihr bei Knife Edge: Nose Gunner bei dem Bildschirm mit dem Kemco-Logo die Tasten L + R + ↑ gleichzeitig gedrückt haltet, und dann die Tastenfolge →, ←, B eingebt, schaltet Ihr damit den Schwierigkeitsgrad 'Super Hard' frei. Ihr solltet den Code eingeben, solange das Logo noch auf dem Bildschirm zu sehen ist. Abgesehen davon ist einige Fingerakrobatik nötig, um den Code korrekt einzugeben - nicht aufgeben!



Level-Auswahl

Eine Level-Auswahl aktiviert Ihr bei Knife Edge: Nose Gunner, indem Ihr den Story- oder Team-Modus auswählt, und die Tasten ← + → + ↑ + ↓ + R gedrückt haltet, und die Tastenfolge ○, ○, ○, ○ eingebt.



EXTREME-G 2

Alle Bikes

Um bei extreme-G 2 alle Bikes freizuschalten, gebt Ihr in der Paßworteingabe den Code '3GP8ZKW76ZMW' ein.

Zusätzliche Mehr-Spieler-Levels

Damit Ihr beim Spielen von Extreme-G 2 mit Euren Freunden noch mehr Spaß haben könnt, müßt Ihr den Code 'N31GG76CG9DZ' als Paßwort eingeben. Damit schaltet Ihr die zusätzlichen Mehr-Spieler-Levels frei.



MAGICAL TETRIS CHALLENGE

Statusanzeige im Endlos-Modus

Wenn ihr bei Magical Tetris Challenge ein Spiel im Endlos-Modus anfangt, und die Tasten A + B gleichzeitig drückt, erscheinen oberhalb der Fenster der Spieler Statusanzeigen, die Euch über die Anzahl der bislang entfernten Blöcke informieren.



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Hinweis

Ihr wundert Euch eventuell, daß Ihr einige Gegenstände oder Orte, die wir in dieser und der letzten Ausgabe in den Tips und Tricks genannt haben, nicht findet. Der Grund dafür ist, daß bei der Lokalisierung (Übersetzung) von Zelda einige Namen geändert wurden, und einige Begriffe eine völlig neue Bedeutung erhielten (z.B. wurden die 'Magic Beans', also die 'magischen Bohnen', die Link in der englischsprachigen Version pflanzen kann, in der deutschen Version zu Erbsen). Wir hoffen, daß Ihr trotzdem die Orte und Gegenstände findet, über die wir in unseren Tips schreiben.

Lieder

Sie erfüllen keinen Zweck, aber irgendwie machen sie doch Spaß. Was wir meinen sind die Lieder bzw. Melodien, die Link auf seiner Ocarina spielen kann, und die nicht zur Lösung des Spiels beitragen. Im folgenden findet Ihr Codes, mit denen Ihr vier bekannte Melodien spielen könnt.

Titelmelodie von den Simpsons: ↓, →, ←, ↑, ○ (Analog-Stick) + ↑, ○ (Analog-Stick) + ←, ↓, A, ○ (Analog-Stick) + Z + A, ○ (Analog-Stick) + Z + A, ○ (Analog-Stick) + Z + A, ○ (Analog-Stick) + A.

Titelmelodie von 'Jurassic Park': ↑, Z + ↑, →, ○ + →, ↑, Z + ↑, ↑, →, ○ (Analog-Stick) + →, ↑, Z + ↑, Z + ↑, ↑, →, A, ○ (Analog-Stick) + ↑.

Titelmelodie von 'Titanic': ↓, Z + ↓, ↓, Z + ↓, ↓, Z + ↓, ↓, Z + ↓, ↓, Z + ↓, ↓, Z + ↓, ↓, ○ + ↓, →, ○ + ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, Z + ↓, ↓, ↓, ○ (Analog-Stick) + A.

'Twinkle twinkle little star': ○ (Analog-Stick) + A, ○ (Analog-Stick) + A, ○ (Analog-Stick) + →, ○ (Analog-Stick) + →, →, ○ (Analog-Stick) + →, →, ○ (Analog-Stick) + →, ↓, ↓, Z + ↓, Z + ↓, A, A, ○ + A, ○ + →, ○ + →, →, →, ○ + →, ↓, ↓, Z + ↓, Z + ↓, A, A, ○ (Analog-Stick) + A.

Hinweise, Tips und Tricks

Salia

Salia trefft Ihr, wenn Ihr in die Verlorenen Wälder geht. Bei den Abzweigungen in den Wäldern müßt Ihr folgende Wege einschlagen, um zu Salia zu gelangen: rechts, links, rechts, links,
Mitte, links, rechts.

Das Goronenschwert

Um das Goronenschwert (Goron's Knife) zu erhalten, müßt Ihr, wenn Ihr den jungen Link spielt, nach Goronia gehen. Auf einer der Ebenen befindet sich eine verdächtig aussehende Wand, diese müßt Ihr in die Luft sprengen. Mit den Wänden, die sich hinter der ersten Wand befinden, verfahrt Ihr genauso, bis Ihr zu einem großen Goronen vordringt. Wenn Ihr mit diesem sprecht, erzählt er Euch, daß er an einer Waffe arbeitet. Wenn Ihr später, wenn Link erwachsen ist, wieder zu diesem Goronen geht, erhaltet Ihr das Goronenschwert.

Schwert des großen Goronen

Um das Schwert des großen Goronen (Biggoron's Sword) so zu erhalten, daß es nicht wieder zerbricht, wie das andere Goronenschwert, müßt Ihr (d.h. Link) erwachsen sein. Geht zu der Dame, die dem jungen Link die Flasche gegeben hat, als Ihr die Küken befreit habt. Sie wird Euch ein Ei geben. Wartet, bis das Küken ausschlüpft, und bringt es ins Dorf Kakariko zu Talon. Danach müßt Ihr es wieder zu der Dame bringen, von der Ihr das Ei erhalten habt. Sie wird Euch daraufhin einen blaues Kücken geben. Mit ihm geht Ihr in die verlorenen Wälder, und biegt rechts ab. Gebt das Küken dem Mann, der Euch daraufhin einen modernden Pilz gibt. Jetzt müßt Ihr so schnell wie möglich in den Zauberladen im Dorf Kakariko gelangen. Geht in den Raum auf der linken Seite. Danach rennt Ihr in den Laden auf der rechten Seite und gebt den Pilz der Dame, die Ihr dort findet. Sie gibt Link einen Modertrank. Jetzt müßt Ihr zurück in die verlorenen Wälder rennen, wo Ihr den Mann getroffen habt. An seiner Stelle findet Ihr dort einen Kokiri. Gebt ihm den Trank, um eine Säge zu erhalten.
Reitet danach mit Epona ins Gerudotal. Dort trefft Ihr auf eine kaputte Brücke. Treibt Epona an, so daß sie über die Brücke springt. Gebt die Säge dem Zimmermann, den Ihr dort draußen findet. Er gibt Euch dafür das kaputte Schwert des großen Goronen. Mit dem Schwert besteigt Ihr den Gipfel des Todesberges. Dort werdet Ihr auf den großen Goronen treffen, der ständig seine Augen reibt. Er hat eine Augeninfektion, und wird Link ein Rezept geben. Das Rezept bringt Ihr zu König Zora, nachdem er aufgetaut ist, um einen Frosch zu erhalten, den Ihr als Zutat für Augentropfen braucht. Jetzt müßt Ihr Euch wieder beeilen, und Euch zu dem Labor am Hyliasee begeben. Dort gebt Ihr den Frosch dem alten Mann, den Ihr dort findet, und der Euch die Augentropfen gibt. Jetzt müßt so schnell wie möglich zurück auf den Gipfel des Todesberges und dem großen Goronen die Augentropfen geben. Nachdem er sie benutzt hat, wird er Link einen Schuldschein geben. Nun müßt Ihr drei Tage warten (oder die Hymne der Sonne sechsmal spielen), und Ihm danach den Schuldschein wieder geben. Daraufhin erhaltet Ihr das reparierte Schwert. Solltet Ihr an irgeneiner Stelle mal zu langsam sein, kostet Euch das zehn Rubine, und Ihr müßt die letzten Schritte wiederholen. Während der ganzen Aktion dürft Ihr die Ocarina übrigens nicht benutzen, um Euch an die Orte zu teleportieren, die Ihr aufsuchen müßt.

Nayru's Love

Nayru's Love ist eine Barriere, die Link hilft, einen Schaden besser wegzustecken. Ihr findet Nayru's Love, wenn Ihr in der Wüste den Riß in den beiden Palmen sprengt.

Tasche mit 40 Samen

Wenn ihr in die Verlorenen Wälder kommt, rechts abbiegt, und ein Stückchen weiter geht, findet Ihr irgendwann einen Vorsprung auf der linken Seite, bei dem sich ein Zaun und eine
Leiter befinden. In einem der Bäume, die sich dort befinden, hängt ein runder, metallisch wirkender Gegenstand. Wenn Ihr es schafft, diesen Gegenstand dreimal mit Eurer Steinschleuder genau in der Mitte zu treffen, erhaltet Ihr einen Beutel mit

40 Samen. Daß Ihr den Gegenstand richtig getroffen habt, erkennt Ihr daran, daß die Zahl 100 kurz auf dem Bildschirm erscheint.

Der große Köcher

Um den großen Köcher zu erhalten, in dem Ihr bis zu 50 Pfeile unterbringt, müßt Ihr mit dem erwachsenen Link an dem Bogenschießwettbewerb teilnehmen. Damit Ihr an dem Wettbewerb teilnehmen dürft, müßt Ihr Euch die Mitgliedskarte der Gerudos kaufen. Diese kostet Euch zwar 20 Rubine, aber es lohnt sich. Wenn Ihr das erste mal am Bogenschießwettbewerb teilnehmt, müßt Ihr 1000 Punkte erreichen, um einen Herzcontainer zu erhalten. Nehmt danach ein zweites mal an dem Wettbewerb teil. Diesmal müßt Ihr 1500 Punkte erzielen, um den großen Köcher zu erhalten. Um die jeweils nötige Punktzahl zu erreichen, müßt Ihr die Zielscheiben möglichst in der Mitte treffen (d.h. das Bullseye). Für einen solchen Treffer kassiert Ihr satte 100 Punkte. Weitere Punkte könnt Ihr sammeln, wenn Ihr auf die Tonkrüge schießt, und diese zerdeppert.

Rubine

Daß in den Bäumen manchmal Rubine (und andere Wertsachen) versteckt sind, habt Ihr sicherlich schon bemerkt. Eine weitere Möglichkeit an Rubine zu kommen, habt Ihr mit dem Kind, welches Ihr als erwachsener Link in den Verlorenen Wäldern alleine vorfindet. Wenn ihr es tötet, erhaltet Ihr 200 Rubine. Betretet danach irgendeine Tür. Wenn ihr wieder aus der Tür raus kommt, ist das Kind wieder da, und Ihr könnt es nochmals töten. Auf diese Weise könnt Ihr so viele Rubine sammeln, wie Ihr braucht. Auch bei der Zugbrücke vor dem Marktplatz könnt Ihr Euren Rubinvorrat auffüllen. Ihr müßt dazu bei Tag an den Ketten der Zugbrücke hochklettern. Wenn Ihr oben angekommen seid, wartet Ihr, bis es Nacht wird, und die Zugbrücke hochgezogen wird. Ihr könnt auch die Hymne der Sonne spielen, damit die Sonne untergeht. Oben auf der Brücke findet ihr dann drei rote Rubine, von denen jeder 60 Rubine wert ist. Mit der Hymne der Sonne könnt Ihr, wenn Ihr die Rubine eingesammelt habt, die Sonne wieder aufgehen lassen. Die Zugbrücke wird daraufhin wieder herabgelassen. Wenn ihr nun den Markplatz kurz betretet, und danach wieder zur Brücke zurückkehrt, und wieder an den Ketten der Brücke hochklettert (Sonne wieder untergehen lassen), findet Ihr wieder drei rote Rubine. Den kleinen Trick mit der Brücke könnt Ihr so oft wiederholen, wie Ihr wollt. Falls Ihr bei Zelda schon weiter vorgedrungen seid, und bereits die Lichtpfeile (Light arrows) besitzt, habt Ihr vielleicht schon bemerkt, daß Ihr, wenn Ihr einen Gegner mit diesen Pfeilen tötet, dafür einen lila Rubin erhaltet. Eine weitere Möglichkeit, eine ganze Menge Rubine zu kassieren, ergibt sich erst später im Spiel, wenn Ihr im Waldtempel bereits fertig seid. Ihr solltet zu dieser Zeit bereits die große Geldbörse (in die 500 Rubine passen), und 30 Skulltulas besitzen, damit dieser Trick mehr Sinn macht. Außerdem müßt Ihr bereits mit einem der Kinder in dem verzauberten Haus im Dorf Kakariko gesprochen haben (normalerweise müßt Ihr mit Ihm geredet haben, um die Geldbörse zu bekommen). Wenn Ihr bereits so weit gekommen seid, solltet Ihr nochmal zurück in die Zitadelle der Zeit schauen. Dort steckt Ihr das Master-Schwert zurück in den Stein, um Euch wieder in den jungen Link zu verwandeln. Danach geht Ihr in den Maskenladen, um Euch die Hasenohren zu besorgen, sofern Ihr diese nicht bereits habt. Dann geht's erstmal zum Einkaufen, gebt dabei so viele Rubine wie möglich aus. Danach geht Ihr in die Hylianische Steppe und biegt rechts ab, in Richtung der Lon Lon Farm, bis Ihr auf einen Mann trefft, der wie ein Idiot durch die Gegend rennt. Folgt ihm, bis er müde wird, und sich hinsetzt. Jetzt müßt Ihr die Hasenohren aufsetzen, und mit ihm reden. Er wird Euch auf die Hasenohren ansprechen, und Eure Geldbörse mit Rubinen füllen.



NBA JAM ´99

Dunks von jeder Position

Das Schöne an der virtuellen Welt ist, daß in ihr selbst das, was in der realen Welt unmöglich ist, möglich wird. So könnt Ihr bei NBA Jam ´99 mit einem Cheat von jeder beliebigen Position des Spielfeldes einen Dunk ausführen. Ihr müßt dazu in den Pausenmodus gehen, und die Tastenfolge L, L, ↓, L, L, ↓, L, L, ↓, Z eingeben. Danach kann der Spieler, den Ihr kontrolliert habt, bevor Ihr in den Pausenmodus gegangen seid, für den Rest des Viertels von jeder beliebigen Position des Spielfeldes dunken. Bei einer korrekten Eingabe des Codes solltet Ihr ein Geräusch hören.





Perfekter Wurf

In der realen Welt zwar nicht unmöglich, aber dennoch selten, sind Treffer, die von Spielern aus einer größeren Distanz zum Korb erzielt werden. Wenn Ihr Euch in den Pausenmodus begebt, und die Tastenfolge L, L, ↑, L, L, ↑, L, L, ↑, Z eingebt, trifft der Spieler, den Ihr kontrolliert habt, bevor Ihr in den Pausenmodus gegangen seid, mit seinem nächsten Wurf den Korb von jeder beliebigen Position auf dem Spielfeld. Zur Bestätigung der korrekten Eingabe des Codes hört Ihr wieder ein Geräusch.

Große Spieler

Geht ins Pausenmenü und gebt dort die Tastenfolge L, L, →, L, L, →, L, L, →, Z ein. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, hört Ihr wieder ein Geräusch, und der Spieler, den Ihr kontrolliert habt, bevor Ihr in das Pausenmenü gegangen seid, wird zum Giganten.

Kleine Spieler

Ebenso wie Ihr mit einem Cheat Eure Spieler zu Giganten machen könnt, habt Ihr auch die Möglichkeit, sie zu Zwergen schrumpfen zu lassen. Ihr geht dazu wieder in das Pausenmenü, und gebt diesmal die Tastenfolge L, L, ←, L, L, ←, L, L, ←, Z ein. Auch hier wird Euch die korrekte Eingabe des Codes wieder durch ein Geräusch bestätigt.

Andere Kameraperspektiven

Wußtet Ihr, daß Ihr die Sequenz, die Ihr zu Beginn eines Spieles zu sehen bekommt auch aus anderen Kameraperspektiven betrachten könnt? Ihr müßt dazu vor dem sogenannten 'Tip-Off' (also bevor der Schiedsrichter den Ball einwirft, und damit das Spiel freigibt) in das Pausenmenü gehen. Dort wählt Ihr eine andere Kameraperspektive und verlaßt das Pausenmenü wieder. Daraufhin seht Ihr nochmals die Anfangssequenz, diesmal aber aus der gerade gewählten Kameraperspektive. Auch bei einem Freiwurf könnt Ihr die Perspektive ändern. Ihr müßt dazu vor oder nach dem Wurf nur R drücken.

Anderer Spieler beim Freiwurf

Ihr seid gerade gefoult worden, und Euch ist klar, daß Euer Freiwurfschütze nicht gerade ein Spezialist für Freiwürfe ist? Wenn Ihr Euch in das Menü mit den Mannschafftseinstellungen begebt, könnt Ihr dort unter dem Menüpunkt 'Player Match-Up' einen anderen Spieler für diesen Freiwurf wählen.



MADDEN NFL ´99

Tanzender Schiedsrichter

Daß Spieler sich freuen, wenn sie Punkte in einem Spiel erzielen, ist nichts Neues, ein Schiedsrichter, der einen Freudentanz aufführt, dagegen schon. Bei Madden NFL ´99 müßt Ihr dazu in dem Bildschirm, in dem der Schiedsrichter die Münze wirft, die Tastenfolge B, B, A, ↑ eingeben.

Münzwurf immer gewinnen

Damit Ihr beim Münzwurf zu Beginn des Spiels immer gewinnt, müßt Ihr in dem Bildschirm, in dem der Schiedsrichter die Münze wirft, nur oft genug die Taste START drücken.

Zufällige Stadionauswahl

Ihr habt Madden NFL ´99 schon so oft gespielt, daß Ihr gar nicht mehr wißt, in welchem Stadion Ihr das nächste Spiel bestreiten wollt? Wenn Ihr bei der

Stadionauswahl R oder Z drückt, übernimmt Eure Konsole für Euch die Auswahl des Stadions.

Versteckte Mannschaften

Um die folgenden Mannschaften freizuschalten, müßt Ihr die hinter dem entsprechenden Team angegebenen Paßwörter in der Code-Eingabe eintippen.

NFC Pro Bowl:	BESTNFC
AFC Pro Bowl:	AFCBEST
All-Madden:	BOOM
All-Time Stat Leaders:	IMTHEMAN
60s Greats:	PEACELOVE
70s Greats:	BELLBOTTOMS
80s Greats:	SPRBWLSHUFL
90s Greats:	HEREANDNOW
All-Time Greats:	TURKEYLEG
75th Anniversary Team:	THROWBACK
NFL Equipment Team:	GEARGUYS
1999 Cleveland Browns:	WELCOMEBACK
EA Sports:	INTHEGAME
Tiburon:	HAMMERHEAD

Versteckte Stadien

Neben den versteckten Mannschaften, haben die Programmierer von Electronic Arts bei Madden NFL ’99 auch zwei Stadien versteckt. Diese könnt Ihr mit den Codes 'EASTADIUM' (EA Sports-Stadion) und 'OURHOUSE' (Tiburon-Stadion) freischalten.

Schnellere Runningbacks

Einen kleinen aber feinen Vorteil gegenüber Eurem Gegner könnt Ihr Euch verschaffen, wenn Ihr in der Code-Eingabe 'TURBOTIME' eingebt. Wenn Ihr nun während des Spiel die Taste A betätigt, rennen Eure Runningbacks schneller.

WCW NITRO

Versteckte Charaktere freischalten

Hinter jedem Charakter verstecken sich bei WCW Nitro drei weitere Bonus-Charaktere, die Ihr normalerweise durch intensives Spielen nach und nach freischaltet. Einfacher geht's, wenn Ihr im Titelbildschirm die Tastenfolge R, L, →, ←, ←, →, L, R, Z eingebt. Wenn Ihr diesen Code richtig eingegeben habt, hört Ihr anschließend ein Geräusch. Danach müßt Ihr Euch in die Charakterauswahl begeben, und einen Wrestler anwählen. Nun gebt Ihr die Tastenfolge ←, →, L, R, ←, →, L, R, Z ein, um die Bonus-Charaktere, die sich hinter diesem Wrestler verbergen, freizuschalten. Ihr könnt natürlich auch alle 48 Bonus-Wrestler gleichzeitig freischalten, indem Ihr Im Titelbildschirm die Tastenfolge →, →, →, →, ←, ←, ←, ←, R, R, R, R, L, L, L, L, Z eingebt.

Alle Ringe freischalten

Ebenso wie Ihr bei WCW Nitro die einzelnen Charaktere durch intensives Spielen freischalten könnt, gibt es auch Ringe, bzw. Arenen, die Ihr erst nach einigen Siegen betreten dürft. Aber auch hier kann ein Cheat Abhilfe schaffen. Um ihn zu aktivieren, gebt Ihr im Titelbildschirm die Tastenfolge ←, L, →, R, ←, L, →, R, Z ein. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, hört Ihr wieder ein Geräusch, und Ihr erhaltet Zugriff auf die Ringe Graveyard, Spaceship, Circus, Hive, Turbo, Wunderland, Boudior, Hall of Mirrors, Reck Room, Psychodelic, Disco, Jungle, 1984, Quark und Texas.

Ring-Auswahl

Ihr habt gerade einen Kampf begonnen, und stellt fest, daß die Arena, in der Ihr antreten sollt, Eurem Charakter nicht besonders liegt? Dann begebt Euch doch mal in das Options-Menü, und gebt dort die Tastenfolge →, R, →, R, Z ein. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, hört Ihr wieder ein Geräusch, und Ihr könnt durch Drücken der Taste Z zum nächsten Ring in der aktuellen Serie springen. Sollte Eure Lieblings-Arena sich weiter vorne in der Serie befinden, dann müßt Ihr statt des oben genannten Codes die Tastenfolge ←, L, ←, L, Z im Optionsmenü eingeben. Mit der Taste Z wählt Ihr dann den vorherigen Ring in der aktuellen Serie.

Große Köpfe

Wenn Ihr Eure Wrestler mit überdimensionierten Köpfen in die Arena schicken wollt, müßt Ihr im Titelbildschirm die Tastenfolge →, →, →, →, →, →, →, R, Z eingeben. Zur Bestätigung der korrekten Eingabe des Codes bekommt Ihr wieder ein Geräusch zu hören.

Große Hände

Damit Ihr Eure Charaktere mit überdimensionierten Händen gegeneinander antreten lassen könnt, müßt Ihr in der Modusauswahl die Tastenfolge L, L, L, L, L, L, L, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ← eingeben. Auch hier wird Euch die korrekte Eingabe des Codes wieder durch ein Geräusch signalisiert.

Große Hände, Köpfe und Füße

Um Euren Wrestlern ein noch skurrileres aussehen zu verleihen, und ihnen große Köpfe, Füße und Hände zu verpassen, gebt Ihr im Titelbildschirm die Tastenfolge R, R, R, R, R, R, R, →, Z ein. Bei einer korrekten Eingabe des Codes hört Ihr wieder ein Geräusch.

Anschwellende Köpfe

Einen relativ lustigen Cheat aktiviert Ihr, wenn Ihr im Titelbildschirm die Tastenfolge ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, L, Z eingebt. Bei diesem Cheat schwellen die Köpfe der Wrestler mit jedem Treffer, den sie einstecken müssen ein klein wenig an. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, hört Ihr wieder ein Geräusch.

Hilfe rufen

Was wäre ein Wrestling-Spiel, wenn nicht wie im Fernsehen von Zeit zu Zeit ein Wrestler aus dem Publikum seinem Kameraden zu Hilfe kommt? Bei WCW Nitro müßt Ihr während des Spiels die Taste Z drücken, damit Euch geholfen wird.

Bonus-Wrestler

Ihr haltet nicht sehr viel von Cheats, und wollt Euch Euren Lieblingscharakter lieber erspielen? Wenn Ihr mit einem Wrestler alle zehn Meisterschaftskämpfe gewinnt, wird abhängig davon, welchen Charakter Ihr benutzt habt, ein Bonus-Wrestler freigeschaltet. Welcher Wrestler freigeschaltet wird, wenn Ihr einen bestimmten Charakter verwendet, seht Ihr in der folgenden Tabelle.

Hollywood Hogan:	Brian Adams
Goldberg:	Chris Benoit
Bret Har:t:	British Bulldog
The Giant:	Wrath
Sting:	Brooker T.
Scott Hall:	Konnan
Lex Luger:	Dean Malenko
Curt Henning:	Jim Neidhart
'Big Sexy' Kevin Nash:	Scott Norton
'Macho Man' Randy Savage:	Rowdy Roddy Piper
Diamon Dallas Page:	Ultimo Dragon
Rick Steiner:	Buff Bagwell
Raven:	Kidman
'Big Poppa Pump' Scott Steiner:	Kanyon
Saturn:	Disciple
Chris Jericho:	Alex Write
Brian Adams:	Eddy Guerrero
Chris Benoit:	Disco Inferno
British Bulldog:	Van Hammer
Wrath:	Horace Hogan
Brooker T. :	Stevie Ray
Konnan:	Barbarian
Dean Malenko:	Scotty Riggs
Jim Neidhart:	Meng
Scott Norton:	Ernest 'The Cat' Miller
Rowdy Roddy Piper:	Fit Finley
Ultimo Dragon:	Rey Mysterio Jr.
Buff Bagwell:	Reese
Kidman:	Dodi Johannes
Kanyon:	Chavo Guerrero Jr.
Disciple:	Sick Boy
Alex Write:	La Parka
Eddy Guerrero:	Eric Bishoff
Disco Inferno:	Steve 'Mongo' McMichaels
Van Hammer:	Mean Gene
Horace Hogan:	Bobby 'The Brain' Heenan
Stevie Ray:	Miss Elizabeth
Barbarian:	Jimmy Hart
Scotty Riggs:	Arn Anderson
Meng:	Rick Rude
Ernest 'The Cat' Miller:	Kaz Hayashi
Fit Finley:	Mike Enos
Rey Mysterio Jr. :	Kimberly
Reese:	Psychosis
Lodi:	Larry Zbysko
Chavo Guerrero Jr.:	Juventud Guerrera
Sick Boy:	Sonny Onoo
La Parka:	Rick Fuller



BATTLE TANX

Die folgenden Cheats aktiviert Ihr, indem Ihr die angegebenen Codes als Paßwort eingebt.

Unsterblichkeit: ....MSTSRVV
Unendlich Leben: ....LVFRVR
Unendlich Munition: ....LTSFBLLTS
Alle Waffen: ....PLVRZM
Unsichtbarkeit: ....CRSTLCLR
Frosch-Modus: ....FRGZ
Story-Modus starten: ....CDPLT
Psychedelische Ansicht: ....CNCTHRTM
Rotierende Ansicht: ....HVRL

Spiel beenden
Um das aktuelle Spiel zu beenden, müßt Ihr bei Battle Tanx die Tasten ← + → + ↑ + ↓ gleichzeitig drücken.

Toad-Gang freischalten
Wenn Ihr Battle Tanx mit der Toad-Gang spielen wollt, müßt Ihr den Code 'TDZ als Paßwort eingeben. Dadurch werden die Queen Lords durch die Toads ersetzt.

Level-Paßwörter
Level 1 (Ground Zero): ....FRHBMCTNTK
Level 2 (The Tunnel): ....LHTSPMFRGS
Level 3 (Times Square): ....NGLFFPTTFP
Level 4 (Strangle Hold Bridge): ....SHPPNRVWGB
Level 5 (Bonus): ....MRFFCRTKP
Level 6 (Heartland): ....LPGCVBBJCF
Level 7 (Lake Shore Drive): ....GLWHJCRNLK
Level 8 (State St.): ....KMKJTMHRNS
Level 9 (Bonus): ....FLWWFCWNRK
Level 10 (Armageddon Highway): ....WSMBCPVRWS
Level 11 (Area 51): ....CGJWVRGLNM
Level 12 (Fremont St.): ....KVVLHFHWTB
Level 13 (Bonus): ....FCLPJRWTMP
Level 14 (Crimson Gate): ....TMFNJMKJGF
Level 15 (Wharf): ....PPJLJHRCVV
Level 16 (Bonus): ....LNKNSWKGTH
Level 17 (Q-Zone): ....WMNRSMRTR



F-ZERO X

Zeitvergleich
Um bei F-Zero X Euren zeitlichen Vorsprung gegenüber dem Zweitplazierten anzuzeigen (wenn Ihr der Erstplazierte seid), müßt Ihr während des Rennens die Taste L drücken. Solltet Ihr Euch nicht auf der ersten Position befinden, zeigt Euch die Anzeige Euren Rückstand gegenüber dem Erstplazierten an.

Schiffsfarbe ändern
Damit Ihr die Lackierung der Schiffe verändern könnt, müßt Ihr Euch in den Bildschirm begeben, in dem Ihr vor dem Rennen Euer Vehikel auf die Strecke abstimmen könnt. Dort könnt Ihr mit der Taste R oder Z die Farbe des Schiffes, welches Ihr gerade benutzt, verändern.



TWISTED EDGE EXTREME SNOWBOARDING

Boss-Snowboard und Bob
Um bei Twisted Edge Extreme Snowboarding das Boss-Snowboard und den Bob, einen Boarder mit den Maximalwerten bei den Fähigkeiten, freizuschalten, müßt Ihr auf allen Strecken im Spiegelmodus (siehe FG 2/99) den ersten Platz belegen.

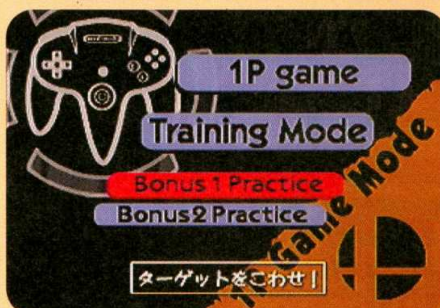
Viele Punkte
Damit Ihr bei Twisted Edge Extreme Snowboarding bei großen Schanzen, wie beispielsweise im 'Big Jump Stunt-Modus↓, die maximale Anzahl von Punkten erreicht, müßt Ihr die Tasten ○ + A bzw. ○ + A gleichzeitig drücken. Mit der Taste R macht Euer Boarder zusätzlich noch einen Grab (der Snowboardfahrer greift sein Board mit einer Hand). Auf diese Weise kann Euer Boarder eine 2160° Drehung (6 Umdrehungen), oder andere große Sprünge machen, und Ihr erhaltet zwischen mehreren hundert bis 1000 Punkte.



SMASH BROTHERS

Captain Falcon
Um bei Smash Brothers mit Captain Falcon ins Spiel einsteigen zu können, müßt Ihr zunächst das Spiel mit irgendeinem Charakter durchspielen, und Captain Falcon besiegen.





Purine
Damit in Eurer Charakterauswahl Purine erscheint, müßt Ihr das Spiel mit Captain Falcon durchspielen, und Purine besiegen.

Luigi
Wenn Ihr mit Luigi das Spiel bestreiten wollt, müßt Ihr das erste Bonus-Spiel ('Break the Target') mit neun Charakteren durchspielen. Dank der Gnade der Programmierer von Smash Brothers, könnt Ihr dies im Übungsmodus für diesen Bonuslevel versuchen.

Sound Test
Um die Sound Test-Option freizuschalten, müßt Ihr beide Bonus-Spiele mit allen Charakteren (auch den versteckten) durchspielen. Wie bei Luigi, kann dies auch hier in den Übungsmodi geschehen.

Mushroom Kingdom-Level
Damit Ihr im Versus-Modus im klassischen Mushroom Kingdom-Level antreten dürft, müßt Ihr das Spiel mit den acht, zu Beginn des Spiels zur Verfügung stehenden, Charakteren durchspielen.

Anderes Outfit
Damit Euer Lieblings-Charakter nicht immer in den gleichen Klamotten rumläuft, könnt Ihr diese bei der Charakter-Auswahl mit der Taste →, ←, ↑ oder ↓ ändern.

Ein Leben borgen
Mit diesem kleinen Trick könnt Ihr Eurem Gegner im Versus-Modus eins auswischen, wenn er Euch mal wieder geschlagen hat. Sobald Ihr ein Leben verloren habt drückt Ihr einfach START, und das Leben wird von seinem Konto abgebucht, anstelle von Eurem.



NHL ´99

Härtere Bodychecks
Wem bei NHL ´99 das Spiel ohne Puck noch zu zimperlich abläuft, der sollte mal den Code 'CHECK' als Paßwort eingeben. Dadurch zeigen Eure Spieler bei Bodychecks etwas mehr Einsatz.



STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Alle Level und Schiffe freischalten
Solltet Ihr es immer noch nicht geschafft haben alle Level und Schiffe bei Star Wars:Rogue Squadron freizuschalten, dann solltet Ihr mal den Code 'DEADDACK' als Paßwort im Options-Menü eingeben. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, bestätigt Euch R2-D2 dies mit einem hohen, zustimmenden Pfeifen.

Ein Auto fliegen
Lustig sind sie ja, die Jungs von Factor 5: Scheinbar aus einer Bierlaune entstand wohl die Idee, bei Star Wars: Rogue Squadron einen Code vorzusehen, mit dem Ihr die Missionen mit einem 1969 Buick Electra Convertible bestreiten könnt. Mit dem Code 'KOELSCH' (entspricht übrigens dem US-Kennzeichen des Autos) ersetzt Ihr den V-Wing durch eben dieses Auto. R2-D2 bestätigt Euch die korrekte Eingabe des Codes wieder mit einem hohen Pfeifton.

Foto des Entwicklerteams
Ein Code, der für sich selbst spricht, ist der Ausdruck 'BLAMEUS' (frei übersetzt: Schiebt es auf uns). Wenn Ihr den Code als Paßwort im Options-Menü eingebt, wird Euch ein Foto des Entwicklerteams gezeigt. Wir vermissen allerdings den Code 'CALLUSIFYOUFINDTHESCHWIERIGKEITSGRADZUHOCH'.



BUCK BUMBLE

Level-Auswahl
Damit Ihr bei Buck Bumble in den Genuß einer Level-Auswahl kommt, müßt Ihr im Titelbildschirm die Taste Z gedrückt halten, und die Tastenfolge O, O, O, O eingeben. Danach laßt Ihr die Taste Z wieder los, und gebt die Tastenfolge O, O, O, O, O, O, O, O ein. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, wird Euch das akustisch bestätigt.

Alle Waffen
Einen Cheat mit dem Ihr alle Waffen erhaltet, aktiviert Ihr, wenn Ihr im Titelbildschirm die Tastenfolge O, O, O, O eingebt. Danach haltet Ihr die Taste Z gedrückt, und gebt die Tastenfolge O, O, O, O ein. Die korrekte Eingabe des Codes wird Euch wieder akustisch bestätigt.

Lebensenergie und Munition auffüllen
Ihr habt nur noch einen winzigen Vorrat an Lebensenergie, oder Euch geht gerade die Munition aus, und der letzte Gegner, den Ihr in dieser Mission noch zu eleminieren habt, droht Euch vom Himmel zu putzen? Wenn Ihr während des Spiels die Tasten A + B + R gleichzeitig drückt, erhaltet Ihr wieder die volle Lebensenergie, und Eure Munitionsvorräte werden wieder aufgefüllt.



NASCAR 99

Fahrer freischalten
Wie wir Euch bereits berichtet haben, könnt Ihr bei NASCAR 99 einige versteckte Fahrer freischalten, wenn Ihr Euch auf einer bestimmten Strecke nach der Hälfte der Renndistanz auf einem der ersten fünf Plätze befindet. Leichter geht dies, wenn Ihr ein Ein-Spieler-Spiel startet, die entsprechende Strecke auswählt, und in der Fahrerauswahl (Select Car) die folgenden Codes innerhalb von ca. vier Sekunden eingebt. Welche Strecke Ihr für die einzelnen Fahrer wählen müßt, seht Ihr in den Klammern, hinter dem Fahrernamen.

Bobby Allison (Charlotte): .O,O,O,□,X,O,L1,L2,R2,R1
Davey Allison (Talladega): .O,X,O,R1,O,O,O,□,L2,R2
Alan Kulwicki (Bristol): ....R1,R1,R2,R2,□,□,O,O,X,X
B. Parsons (Richmond): .R2,R2,L1,L1,L2,L2,R1,R1,R2,L1
Richard Petty (Martinsville): O,R1,O,O,O,X,O,□,L1,R1
Cale Yarborough (Darlington): ..O,O,O,□,□,□,O,O,O



T'AI FU: DIE RACHE DES TIGERS

Karte freischalten
Wenn Ihr, während T'ai Fu zwischen den Levels umherläuft, die Tasten R1 + R2 gleichzeitig drückt, könnt Ihr alle Teile der Karte erforschen.

Letzter Endgegner
Um zum letzten Endgegner vorzudringen, müßt Ihr zunächst die Karte freischalten. Während Ihr die Karte erforscht, drückt Ihr dann die Taste O.



RALLY DE AFRICA

Alle Klassen, Fahrzeuge und Strecken
Wenn Ihr bei Rally de Africa das Logo der Firma Prism Arts seht, und die Tasten SELECT + O + O + R2 + L2 gedrückt haltet, schaltet Ihr damit sämtliche Klassen, Fahrzeuge und Strecken frei.

Versteckte Nachricht
Zwar erfüllt dieser Cheat keinen Zweck, aber vorenthalten wollen wir ihn Euch auch nicht.
Wählt zunächst die manuelle Gangschaltung, und fangt ein neues Spiel an. Während des Spiels wechselt Ihr dann immer wieder die Gangschaltung. Irgendwann erscheint auf dem Bildschirm ein Herz mit der Aufschrift 'I Love You'.



C: THE CONTRA ADVENTURE

Unendlich Leben
Um bei C: The Contra Adventure in den Genuß unendlich vieler Leben zu gelangen, müßt Ihr im Titelbildschirm die Tastenfolge O, O, O, O, R1, L2, R2, L1 eingeben. Habt Ihr den Code richtig eingegeben, wird Euch die Eingabe akustisch bestätigt.

Unendlich Superbomben
Einen unendlichen Vorrat an Superbomben erhaltet Ihr, wenn Ihr im Titelbildschirm die Tastenfolge □, □, O, O, O, O, □, △ eingebt. Die korrekte Eingabe wird Euch wieder akustisch bestätigt.

Maschinengewehr
Damit Ihr mit dem Maschinengewehr so richtig loslegen könnt, müßt Ihr im Titelbildschirm die Tastenfolge O, O, □, △, O, O, O, O eingeben. Ein akustisches Signal bestätigt Euch die korrekte Eingabe des Codes.

Levelauswahl
Damit Ihr in der Lage seid, bei C: The Contra Adventure, auszusuchen, welchen Level Ihr spielen wollt, müßt Ihr im Titelbildschirm die Tastenfolge O, O, R1, R2, L1, L2 eingeben. Bei einer korrekten Eingabe des Codes, wird Euch dies wieder durch ein akustisches Signal bestätigt.

Versteckter Charakter
Um den versteckten Charakter bei C: The Contra Adventure freizuschalten, müßt Ihr im Titelbildschirm die Tastenfolge O, O, O, R1, L1, R2, L2 eingeben. Auch hier bestätigt Euch ein akustisches Signal, daß Ihr den Code richtig eingegeben habt.

FMV-Sequenzen
Damit Ihr Euch bei C: The Contra Adventure die FMV-Sequenzen anschauen könnt, müßt Ihr im Titelbildschirm die Tastenfolge △, △, O, □, O, O, O, △ eingeben. Durch ein akustisches Signal wird Euch bestätigt, wenn Ihr den Code korrekt eingegeben habt.



ADVAN RACING

SD Autos
Um bei Advan Racing die SD Autos freizuschalten, müßt Ihr, sobald das Hauptmenü erscheint, die Taste X gedrückt halten, und die Tastenfolge O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O eingeben.

Transparentes Auto
Damit Euer Auto während des Rennens transparent erscheint, müßt Ihr sobald das Hauptmenü erscheint, die Taste START gedrückt halten, und die Tastenfolge O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O eingeben.

Große Strecken
Wenn Ihr bei Advan Racing die Tasten X + SELECT gleichzeitig drückt und gedrückt haltet, und die Tastenfolge O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O eingebt, werden die Strecken größer.

Bessere Kurvenlage
Ihr habt bei Advan Racing Probleme um die Kurven zu kommen? Dann solltet Ihr, sobald das Hauptmenü erscheint, die Taste O gedrückt halten, und die Tastenfolge O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O eingeben.

Einfarbige Grafik
Vielleicht gehört Ihr ja zu den bedauernswerten Wesen, die keinen Farbfernseher besitzen. Dann verschafft Euch vielleicht der Monochrom-Modus einen besseren Überblick. Um Ihn zu aktivieren, haltet Ihr die SELECT-Taste gedrückt, sobald das Hauptmenü erscheint, und gebt die Tastenfolge O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O ein.

Niedrigere Schwerkraft
Ein Cheat, den die Programierer von Rennspielen immer wieder gerne in Ihre Programme einbauen, ist eine Verringerung der Schwerkraft. Bei Advan Racing müßt Ihr die Tasten START + O gleichzeitig gedrückt halten, sobald das Hauptmenü erscheint, und die Tastenfolge O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O eingeben, um diesen Cheat zu aktivieren.

Bonus-Strecken
Um bei Advan Racing die Bonus-Strecken HKS-VEC, ING-CAL und AUT-318 freizuschalten, müßt Ihr im

STC-Modus auf allen Strecken erster werden. Schafft Ihr dies auch im SSS-Modus, schaltet Ihr auch noch die Strecken TCY-TMR und KGS-ERS frei.

Bonus-Fahrzeuge
Wenn Ihr bei Advan Racing im NC-Modus, bei einer Weltmeisterschaft, bei allen drei Rennen den ersten Platz erreicht, schaltet Ihr damit sage und schreibe neun Bonus-Fahrzeuge frei (drei pro Rennen). Erreicht Ihr jeweils nur den zweiten oder dritten Platz, schaltet Ihr immerhin sechs Autos frei (zwei pro Rennen). Solltet Ihr während der Rennen aus irgendeinem Grund aufgehalten werden, und belegt nur die Plätze vier, fünf oder sechs, erhaltet Ihr nur noch drei Bonus-Fahrzeuge (eins pro Rennen). Mit dem TC-Modus verhält es sich genau so wie mit dem NC-Modus. Für drei erste Plätze erhaltet Ihr neun Autos (drei pro Rennen) usw..

GUILTY GEAR

Zusätzliche Schwierigkeitsstufe
Solltet Ihr Guilty Gear bereits durchgespielt haben, und das Spiel dient Euch nur noch als Briefbeschwerer, dann könnte dieser Cheat das Spiel für Euch vielleicht noch mal interessant machen. Wenn Ihr die Tasten O + □ + L1 + R2 drückt, bevor Ihr die Playstation einschaltet, und die Tasten gedrückt haltet, bis die Aufschrift 'Team Neo Blood' verschwindet, wird der Normal-Modus durch den Hard-Modus ersetzt, und die Aufschrift 'Hard' erscheint über dem Balken für ein Zwei-Spieler-Spiel/Computer Chaos.

Farben ändern
Wenn Ihr bei Guilty Gear in der Charakterauswahl die Tasten □, △, O, oder X drückt, könnt Ihr die Farben ändern.

Endgegner spielen (japanische Version)
Solltet Ihr zu den echten Fans von Guilty Gear gehören, und Ihr besitzt eine japanische Version des Spiels, dann werden, wenn Ihr beim 'Ark System Works-Logo' die Tasten O + □ + L1 + R2 drückt, und bis die Aufschrift 'Team Neo Blood' verschwindet gedrückt haltet, die Testamen, Justice und Baiken freigeschaltet.

STREET FIGHTER COLLECTION 2

Sound verändern
Wenn Ihr bei Street Fighter Collection 2 alle Spiele im Arcade-Modus durchspielt, schaltet Ihr damit die Option 'Sound remix' in den Optionsmenüs der einzelnen Spiele frei. Mit dieser Option könnt Ihr die Musik und die Soundeffekte verändern, so daß sie mehr an die Super Street Fighter-Serie erinnern.

Deluxe Versus-Modus
Eine Option im Hauptmenü, die Ihr freischalten könnt, wenn Ihr alle drei Arcade-Modi durchspielt. (vergeßt nicht, nach jedem mal zu speichern). Der 'Deluxe Versus-Modus', erlaubt es Euch, in einem Zwei-Spieler-Spiel mit allen Charakteren aus den einzelnen Spielen gegeneinander anzutreten (d.h. Ihr könnt z.B. mit Ryu aus World Warrior gegen Ken aus der Turbo-Edition spielen). Damit ein Charakter dem anderen nicht haushoch überlegen ist, läßt sich auch ein Handicap einstellen (z.B. acht Geschwindigkeitsstufen).

Versteckte Menüs
Im Hauptmenü gibt es eine Sektion, in der Ihr für alle drei Spiele eine versteckte Option findet. Wenn Ihr den regulären Arcade-Modus mit einem beliebigen Charakter auf einer beliebigenSchwierigkeitsstufe durchspielt und danach abspeichert, schaltet Ihr die versteckten Optionen frei.

APOCALYPSE

Nachtrag
Sicher ist Euch schon aufgefallen, daß der Cheat für Unsichtbarkeit, den wir in der letzten Ausgabe veröffentlicht haben, nicht den gewünschten Effekt hat. Der Grund dafür ist ein Übersetzungsfehler. Der Code macht Euch im Spiel nicht unsichtbar, sondern unverwundbar.

Endlos fallen
Einen Cheat, der Euch bei einem tödlichen Sturz niemals aufschlagen läßt, aktiviert Ihr, indem Ihr in den Pausenmodus geht, die Taste L1 gedrückt haltet, und die Tastenfolge X, X, X, X, X, X eingebt. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, hört Ihr einen Schuß.

EHRGEIZ

Endlos-Modus
Damit Ihr bei Ehrgeiz den Endlos-Modus aktiviert, müßt Ihr in dem Bildschirm, in dem die Aufschrift 'Press Start' erscheint, die Tasten L1 + START gleichzeitig drücken.

Rennstrecken-Modus
Wenn Ihr in dem Bildschirm, in dem die Aufschrift 'Press Start' erscheint, die Tasten R1 + START gleichzeitig drückt, aktiviert Ihr den Rennstrecken-Modus.

Andere Kostüme
Damit Eure Charaktere im Arcade-Modus nicht immer mit den gleichen Klamotten in Aktion treten müssen, haltet Ihr die Taste O gedrückt während Ihr einen Charakter auswählt.

Kouji Masuda
Um mit Kouji Masuda in das Spiel einsteigen zu können, müßt Ihr zunächst den Arcade-Modus mit einem der männlichen Charaktere durchspielen.

Clair Andrews
Clair Andrews schaltet Ihr frei, indem Ihr das Spiel im Arcade-Modus mit einem der weiblichen Charaktere durchspielt.

Yuffie Kisaragi
Ein weiterer Charakter, nämlich Yuffie Kisaragi, schaltet Ihr frei, wenn Ihr das Spiel im Arcade-Modus mit Cloud durchspielt.

Vincent Valentine
Um Vincent Valentine in die Liste der zur Verfügung stehenden Charaktere aufzunehmen, müßt Ihr das Spiel im Arcade-Modus mit Tifa durchspielen.

Django
Django könnt Ihr freischalten, wenn Ihr Ehrgeiz im Arcade-Modus mit den acht Charakteren durchspielt, die nicht zur Riege der Final Fantasy VII-Charaktere gehören.

Zack
Damit Ihr auch mit Zack bei Ehrgeiz in das Spiel einsteigen könnt, müßt Ihr das Spiel mit allen Charakteren, die Ihr aus Final Fantasy VII kennt, durchspielen.

SMALL SOLDIERS

Nachtrag
Von Zeit zu Zeit unterlaufen auch uns kleine Fehler. So macht Euch der 'Unsichtbarkeits-Cheat', den wir in der letzten Ausgabe vorstellten, zwar unverwundbar, aber nicht unsichtbar.

Unendlich Munition
Damit Euch bei Small Soldiers nicht vorzeitig die Munition ausgeht, müßt Ihr die Tastenfolge △, O, O, O, □, X, △, □ als Paßwort eingeben.

RIDGE RACER TYPE 4

Bonus-Fahrzeuge
Um die beiden Bonus-Fahrzeuge, bzw. Bonus Charaktere, den 'Pac-Man', der satte 242 km/h erreicht, und das 'Sony Beat'em up'-Auto, in einem Zeitfahrrennen probefahren zu dürfen, müßt Ihr zuerst alle 320 im Spiel befindlichen Autos freischalten.







TWISTED METAL 3

Alleine im Deathmatch

Gebt die Tastenfolge X, O, O, O, O als Paßwort ein, um im Deathmatch-Modus alleine anzutreten.

Schwierigkeitsgrad erhöhen

Wenn Ihr die Tastenfolge L1, R1, L1, R1, R1 als Paßwort eingebt, werden alle vom Computer gesteuerten Gegner nur noch auf Euch losgehen.

Glatteis

Was in der Realität zu einem Verkehrschaos führt, kann in einem Spiel richtig Spaß machen. Gebt als Paßwort die Tastenfolge O, O, X, X, O ein, um die verschiedenen Levels in Eisbahnen zu verwandeln.

Keine Reparatur-Extras

Damit sich Eure Gegner nicht immer wieder Ihre Fahrzeuge reparieren, wenn Ihr sie aus den Augen verloren habt, müßt Ihr die Tastenfolge SELECT, L1, SELECT, START, O als Paßwort eingeben. Dadurch schaltet Ihr die Reparatur-Extras aus.

Keine vollständigen Reparaturen

Gebt die Tastenfolge L1, START, START, START, R1 als Paßwort ein, um die Extras für vollständige Reparaturen zu deaktivieren.

Keine Extras

Um bei Twisted Metal 3 sämtliche herumliegenden Waffen und anderen Extras auszuschalten, müßt Ihr die Tastenfolge SELECT, SELECT,R2, L2, START als Paßwort eingeben.

Gegner ignorieren Reparatur-Extras

Wenn Ihr die Tastenfolge O, L1, O, START, △ als Paßwort eingebt, ignorieren die vom Computer gesteuerten Gegner die Reparatur-Extras.

Alle Waffen-Extras sind Fernlenkbomben

Damit alle Waffen-Extras zu Fernlenkbomben werden, müßt Ihr die Tastenfolge L1, R1, START, START, L1 als Paßwort eingeben.

Alle Waffen-Extras sind Power-Missiles

Ihr habt an den Power-Missiles, die Ihr aufsammeln könnt, besonderen Gefallen gefunden? Wenn Ihr die Tastenfolge START, L1, START, L1, START als Paßwort eingebt, werden alle Waffen-Extras zu Power-Missiles.

Alle Waffen-Extras sind Homing-Missiles

Benutzt Ihr mit Vorliebe Homing-Missiles, um Eure Gegner ins Nirvana zu schicken? Wenn Ihr die Tastenfolge START, R1, L1, START, START als Paßwort eingebt, werden alle Waffen-Extras zu Homing-Missiles.

Alle Waffen-Extras sind Napalmbomben

Spielt Ihr auch so gern mit dem Feuer? Dann gebt die Tastenfolge START, START, L1, L1, L1 als Paßwort ein. Damit werden alle Waffen-Extras zu Napalmbomben.

Homing-Rain-Missiles

Ihr habt gerade keine durchschlagskräftige Waffe zur Verfügung? Mit der Tastenfolge O, O, O, O, O könnt Ihr zu jedem beliebigen Zeitpunkt eine Homing-Rain-Missile abfeuern.

Giant Ricochet-Bombe

Steht Ihr auch so auf die ganz großen Kaliber? Mit der Tastenfolge O, O, O, O, O könnt Ihr zu jedem Zeitpunkt des Spiels eine Giant Ricochet-Bombe abfeuern.

Schaden vergrößern

Wenn Ihr die Tastenfolge △, O, O, O, O als Paßwort eingebt, erhöht sich jeder Schaden, der Euch oder Euren Gegnern durch eine beliebige Waffe zugefügt wird.

Intelligente Suchraketen

Gebt die Tastenfolge △, O, O, O, O als Paßwort ein, um die Treffsicherheit der Raketen, die Ihr Ziel selbständig suchen, zu erhöhen.

Waffen verbessern

Mit der Tastenfolge R1, R1, L1, L1, L1 als Paßwort, könnt Ihr die Waffen, die Ihr im Spiel aufsammeln könnt, verbessern.

Unendlich Munition

Damit Euch während des Spiels niemals die Munition ausgeht, müßt Ihr die Tastenfolge △, O, O, O, O als Paßwort eingeben.

God-Modus

Den God-Modus bei Twisted Metal 3 aktiviert Ihr, wenn Ihr die Tastenfolge L1, □, X, R1, START als Paßwort eingebt.

Level-Paßwörter

Im folgenden findet Ihr sämtlich Level-Paßwörter für die einzelnen Charaktere und Schwierigkeitsstufen.

Schwierigkeitsgrad: Cream Puff

Auger
- D.C: R1, R1, O, SELECT, O
- Hangar 18: X, START, X, O, L1
- North Pole: SELECT, R1, O, O, X
- London: O, O, R1, R1, O
- Tokyo: O, R1, L1, X, O
- Egypt: R2, START, R2, O, O
- Blimp: △, L1, △, O, O

Axel
- D.C: L1, □, △, O, O
- Hangar 18: O, L2, SELECT, R2, R2
- North Pole: L2, R2, START, △, X
- London: R1, L1, O, SELECT, START
- Tokyo: X, R2, START, L1, O
- Egypt: O, O, L2, O, O
- Blimp: SELECT, X, X, X, R1

Club Kid
- D.C: R2, L2, L2, L2, START
- Hangar 18: △, SELECT, R1, O, O
- North Pole: □, L2, R1, □, R1
- London: SELECT, O, □, R1, O
- Tokyo: O, L2, O, O, START
- Egypt: L2, □, O, R2, O
- Blimp: R1, O, SELECT, O, R1

Firestarter
- D.C: O, O, O, O, O
- Hangar 18: O, □, R1, O, O
- North Pole: O, O, O, R1, L1
- London: R2, X, X, X, X
- Tokyo: △, O, O, R2, O
- Egypt: □, X, SELECT, O, O
- Blimp: O, R2, R2, R2, START

Flower Power
- D.C: L2, O, △, SELECT, O
- Hangar 18: R1, O, O, START, O
- North Pole: X, O, X, O, R2
- London: O, O, L1, O, △
- Tokyo: O, O, SELECT, X, SELECT
- Egypt: O, △, L1, O, △
- Blimp: L1, O, START, O, L2

Hammerhead
- D.C: O, □, L2, □, O
- Hangar 18: L1, L1, L2, R1, O
- North Pole: O, □, O, O, O
- London: □, L1, R1, L1, △
- Tokyo: O, O, X, START, START
- Egypt: O, R2, O, R2, O
- Blimp: L2, O, O, O, R1

Minion
- D.C: X, R2, START, O, O
- Hangar 18: R2, O, L1, START, START
- North Pole: O, SELECT, R1, L1, O
- London: O, L2, O, X, R2
- Tokyo: L1, SELECT, X, O, R2
- Egypt: O, L2, O, O, □
- Blimp: SELECT, SELECT, SELECT, L2, O

Mr. Grimm
- D.C: □, O, O, △, SELECT
- Hangar 18: △, □, □, O, L1
- North Pole: O, START, L2, START, O
- London: L2, R1, O, R1, O
- Tokyo: R1, START, L1, L1, □
- Egypt: X, R1, START, O, START
- Blimp: START, O, O, START, O

Outlaw 3
- D.C: O, □, □, △, X
- Hangar 18: L2, O, △, START, SELECT
- North Pole: R1, □, O, O, O
- London: X, O, X, L1, L2
- Tokyo: X, O, O, △, START
- Egypt: O, O, SELECT, □, O
- Blimp: O, X, L1, O, START

Roadkill
- D.C: O, X, △, R1, R1
- Hangar 18: SELECT, O, O, □, □
- North Pole: START, O, □, START, SELECT
- London: O, O, R2, O, O

Tokyo: L2, O, R2, L1, L1
Egypt: R1, O, L1, O, X
Blimp: X, O, START, SELECT, O

Spectre
D.C: O, △, O, O, L1
Hangar 18: O, O, □, R1, X
North Pole: L1, △, L2, X, L2
London: O, O, O, O, START
Tokyo: SELECT, R1, R1, O, R2
Egypt: SELECT, SELECT, O, R2, O
Blimp: O, R1, O, △, △

Sweet Tooth
D.C: R1, R1, □, START, L2
Hangar 18: X, R2, O, △, R1
North Pole: L1, L1, SELECT, SELECT, SELECT
London: O, R1, X, O, O
Tokyo: O, L1, O, L2, L1
Egypt: L1, X, O, △, SELECT
Blimp: O, R2, O, L2, SELECT

Thumper
D.C: START, R2, R2, □, O
Hangar 18: O, START, R1, O, O
North Pole: R2, R2, △, O, □
London: △, O, L1, START, X
Tokyo: □, L2, X, O, O
Egypt: SELECT, O, SELECT, L1, L2
Blimp: O, L2, SELECT, O, X

Warthog
D.C: L1, L2, START, R1, O
Hangar 18: O, □, △, X, L1
North Pole: SELECT, O, O, X, L1
London: START, □, X, O, O
Tokyo: O, O, L2, R2, O
Egypt: R2, □, △, R2, SELECT
Blimp: △, O, L1, SELECT, O

Schwierigkeitsgrad: Twisted Metal

Auger
D.C: X, START, O, O, L2
Hangar 18: O, O, △, L1, R1
North Pole: O, X, O, X, □
London: L1, O, X, START, O
Tokyo: O, O, O, O, O
Egypt: SELECT, O, L2, L1, L1
Blimp: O, L1, △, X, O

Axel
D.C: L2, △, △, □, START
Hangar 18: R1, O, O, O, L1
North Pole: X, △, □, R2, X
London: O, L2, O, □, L1
Tokyo: O, △, SELECT, O, O
Egypt: O, O, L1, O, R2
Blimp: L1, R1, O, O, O

Club Kid
D.C: SELECT, R1, O, X, O
Hangar 18: START, START, SELECT, R2, X
North Pole: O, R1, L2, O, △
London: SELECT, O, O, R1, O
Tokyo: R1, L1, R1, △, O
Egypt: X, O, SELECT, L2, L1
Blimp: L1, O, START, △, O

Firestarter
D.C: O, R2, □, L1, O
Hangar 18: L1, R2, X, O, O
North Pole: O, R2, R1, R1, R2
London: SELECT, R1, O, □, SELECT
Tokyo: START, R2, O, L2, START
Egypt: O, SELECT, X, △, O
Blimp: L2, L2, O, □, R1

Flower Power
D.C: X, L2, R2, O, R2
Hangar 18: SELECT, START, L1, O, X
North Pole: O, L2, △, O, L1
London: O, □, O, X, L2
Tokyo: L1, O, X, O, O
Egypt: O, □, O, L2, O
Blimp: SELECT, O, R1, R2, O

Hammerhead
D.C: O, O, O, X, SELECT
Hangar 18: SELECT, O, O, O, □
North Pole: START, O, □, O, L2
London: O, △, L2, R2, R1
Tokyo: R2, O, △, □, X
Egypt: △, △, R1, SELECT, START
Blimp: □, O, O, START, O

Minion
D.C: O, START, O, L1, □
Hangar 18: O, R1, SELECT, O, O
North Pole: L1, START, R2, O, △
London: O, R1, O, L1, R2
Tokyo: SELECT, START, R1, L2, O
Egypt: START, L1, O, R1, R1
Blimp: O, X, □, O, SELECT

Mr. Grimm
D.C: O, O, START, R2, O
Hangar 18: R2, X, △, O, O
North Pole: △, O, O, R2, R2
London: X, X, □, O, O
Tokyo: O, L2, SELECT, SELECT, O
Egypt: O, O, O, O, L1
Blimp: O, O, L1, O, L2

Outlaw 3
D.C: △, SELECT, O, O, L1
Hangar 18: □, L1, R2, R2, □
North Pole: START, O, O, O, L2
London: O, R2, △, SELECT, R2
Tokyo: O, O, O, O, X
Egypt: L1, R2, X, O, START
Blimp: O, O, R1, O, L2

Roadkill
D.C: START, SELECT, L1, △, L2
Hangar 18: O, L2, START, O, SELECT
North Pole: R2, SELECT, △, R2, O
London: △, L2, O, △, L2
Tokyo: □, SELECT, □, SELECT, △
Egypt: O, L2, START, □, R1
Blimp: O, □, O, START, SELECT

Spectre
D.C: L1, □, O, X, R1
Hangar 18: O, O, O, □, □
North Pole: SELECT, X, O, O, START
London: START, O, □, L2, O
Tokyo: O, X, L2, △, L1
Egypt: R2, O, □, X, O
Blimp: △, X, R1, START, R2

Sweet Tooth
D.C: O, O, L1, L1, START
Hangar 18: O, O, O, O, X
North Pole: L2, O, SELECT, O, L2
London: R1, O, R2, O, O
Tokyo: O, O, L2, R2, O
Egypt: SELECT, O, R1, R1, O
Blimp: START, △, O, □, L2

Thumper
D.C: R2, △, O, O, L2
Hangar 18: △, O, SELECT, R2, △
North Pole: □, R1, R2, O, SELECT
London: START, START, SELECT, O, L1
Tokyo: O, R1, △, O, L2
Egypt: L2, START, O, O, △
Blimp: R1, R1, X, L1, START

Warthog
D.C: SELECT, L1, O, START, O
Hangar 18: START, L1, O, R1, L2
North Pole: O, L1, START, L2, □
London: R2, △, △, START, O
Tokyo: △, R2, O, O
Egypt: □, □, START, L1, △
Blimp: R2, L2, O, X, O

Schwierigkeitsgrad: Pure Lunacy

Auger
D.C: O, SELECT, O, R2, O
Hangar 18: L1, L2, L1, △, R2
North Pole: O, SELECT, START, O, SELECT
London: SELECT, L2, △, L2, O
Tokyo: START, SELECT, O, R1, L2
Egypt: O, L2, X, □, △
Blimp: R2, □, L2, SELECT, START

Axel
D.C: □, □, L1, R2, O
Hangar 18: O, START, △, R1, □
North Pole: O, □, △, SELECT, □
London: O, O, O, START, START
Tokyo: L1, X, □, O, O
Egypt: O, O, L2, L1, R1
Blimp: SELECT, X, X, X, R1

Club Kid
D.C: O, X, O, O, O
Hangar 18: R2, O, O, L2, L1
North Pole: △, O, O, △, X
London: □, O, □, □, O
Tokyo: O, R2, START, O, R2
Egypt: O, O, O, R2, X
Blimp: O, △, R1, L1, O

Firestarter
D.C: ○, △, ○, **○**, ○
Hangar 18: SELECT, **○**, **○**, **○**, R2
North Pole: START, △, SELECT, L2, ○
London: **○**, START, R2, R1, SELECT
Tokyo: R2, R1, □, **○**, □
Egypt: △, START, R1, L2, **○**
Blimp: □, R1, **○**, **○**, △

Flower Power
D.C: **○**, R1, **○**, ○, **○**
Hangar 18: L2, SELECT, SELECT, **○**, L1
North Pole: L1, L1, L1, **○**, R1
London: ○, START, **○**, □, **○**
Tokyo: SELECT, L1, △, R1, START
Egypt: START, **○**, X, **○**, X
Blimp: **○**, R2, X, R1, **○**

Hammerhead
D.C: START, **○**, L1, **○**, **○**
Hangar 18: **○**, □, **○**, L2, **○**
North Pole: R2, **○**, ○, △, R2
London: △, □, **○**, □, ○
Tokyo: □, **○**, □, START, L1
Egypt: □, R2, **○**, **○**, □
Blimp: **○**, **○**, L1, L2, **○**

Minion
D.C: R1, **○**, **○**, SELECT, SELECT
Hangar 18: X, X, ○, **○**, **○**
North Pole: **○**, **○**, **○**, L2, L2
London: START, ○, SELECT, R1, R1
Tokyo: **○**, **○**, R2, X, □
Egypt: R2, ○, START, **○**, X
Blimp: △, **○**, R1, **○**, **○**

Mr. Grimm
D.C: △, R2, R2, X, X
Hangar 18: □, L1, △, **○**, START
North Pole: R2, START, SELECT, L1, L2
London: **○**, SELECT, △, START, X
Tokyo: L2, L2, **○**, **○**, X
Egypt: R1, SELECT, □, L1, **○**
Blimp: ○, L2, L2, X, R2

Outlaw 3
D.C: **○**, X, △, □, **○**
Hangar 18: **○**, △, **○**, SELECT, START
North Pole: L2, **○**, SELECT, START, **○**
London: R1, △, L1, **○**, L1
Tokyo: X, **○**, START, L1, X
Egypt: R1, △, X, □, X
Blimp: **○**, START, **○**, **○**, **○**

Roadkill
D.C: R2, START, L2, L2, ○
Hangar 18: △, R1, △, **○**, X
North Pole: □, START, L1, □, **○**
London: L1, START, START, R2, X
Tokyo: **○**, △, **○**, ○, START
Egypt: L2, L1, **○**, L1, L2
Blimp: R1, □, ○, **○**, ○

Spectre
D.C: **○**, △, **○**, ○, **○**
Hangar 18: **○**, R2, L1, L2, SELECT
North Pole: **○**, **○**, R1, **○**, ○
London: L2, R2, ○, □, L2
Tokyo: △, **○**, △, R1, ○
Egypt: □, L2, □, **○**, □
Blimp: SELECT, R2, R2, START, **○**

Sweet Tooth
D.C: L2, SELECT, R1, SELECT, R1
Hangar 18: R1, L1, **○**, **○**, □
North Pole: X, □, ○, **○**, START
London: **○**, **○**, R1, **○**, X
Tokyo: **○**, □, SELECT, X, L1
Egypt: **○**, **○**, R2, X, L2
Blimp: L1, □, **○**, ○, ○

Thumper
D.C: □, X, **○**, △, L1
Hangar 18: **○**, X, SELECT, X, △
North Pole: **○**, X, **○**, START, ○
London: L2, **○**, SELECT, **○**, **○**
Tokyo: R1, X, R2, L1, R2
Egypt: X, **○**, START, ○, ○
Blimp: ○, △, **○**, ○, □

Warthog
D.C: **○**, ○, X, L2, R2
Hangar 18: L1, **○**, L2, R1, △
North Pole: ○, △, □, SELECT, L1
London: SELECT, **○**, L1, **○**, □
Tokyo: △, START, **○**, L2, **○**
Egypt: **○**, **○**, △, R2, △
Blimp: L2, △, **○**, ○, SELECT



BLOODY ROAR 2: BRINGER OF THE NEW AGE

Zusatzmenü
Wenn Ihr bei Bloody Roar 2 mit einem beliebigen Charakter den Arcade-Modus durchspielt, erhaltet Ihr im Hauptmenü einen weiteren Unterpunkt, die Benutzer-Optionen. Hier könnt Ihr z.B. Euren Charakteren große Köpfe verpassen.

Gado
Damit Ihr Bloody Roar 2 mit Gado spielen könnt, müßt Ihr ebenfalls den Arcade-Modus mit irgendeinem Charakter durchspielen.

Shen Long
Shen Long freizuschalten verlangt schon etwas mehr spielerisches Geschick. Um diesen Charakter spielen zu dürfen, müßt Ihr den Arcade-Modus mit irgendeinem Charakter durchspielen, ohne dabei ein einziges Continue zu verwenden.



WCW/NWO THUNDER

Alle Charaktere freischalten
Um bei WCW / nWo Thunder alle Wrestler freizuschalten, müßt Ihr im Titelbildschirm die Tastenfolge R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, SELECT eingeben. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, hört Ihr ein Geräusch, und die 69 versteckten Charaktere sind verfügbar.

Alle Arenen freischalten
Damit Ihr auch in allen Arenen in den Ring steigen dürft, müßt Ihr im Titelbildschirm die Tastenfolge L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, SELECT eingeben. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, hört Ihr wieder ein Geräusch.

Große Köpfe
Wenn Ihr im Titelbildschirm die Tastenfolge R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, SELECT eingebt, bekommen die Charaktere bei WCW / nWo Thunder überdimensionierte Köpfe. Habt Ihr den Code richtig eingegeben, dann hört Ihr wieder ein Geräusch.

Große Hände, Füße, und Waffen
Um Euren Wrestlern große Hände und Füße zu verpassen, damit sie mit den dann ebenfalls überdimensionierten Waffen bzw. Gegenständen aufeinander losgehen können, müßt Ihr im Hauptmenü die Tastenfolge R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1, SELECT eingeben. Zur Bestätigung, daß Ihr den Code richtig eingegeben habt, hört Ihr wieder ein Geräusch.

Attribute einstellen
Ihr seid der Meinung, daß Euer Lieblings-Wrestler sich im Fernsehen besser verteidigen kann, oder ein aggressiverer Angreifer ist? Wenn Ihr im Titelbildschirm die Tastenfolge L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, SELECT eingebt, könnt Ihr die Defensiv- und Offensiv-Attribute der Charaktere einstellen. Die korrekte Eingabe des Codes wird Euch wieder akustisch bestätigt.

FMV-Sequenzen ansehen
Damit Ihr Euch die FMV-Sequenzen im Spiel ansehen könnt, müßt Ihr im Titelbildschirm die Tastenfolge R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, SELECT eingeben. Mit der Tastenkombination **○** + X könnt Ihr dann zu nächsten Sequenz springen, mit der Tastenkombination **○** + X springt Ihr wieder zur vorherigen Sequenz. Solltet Ihr irgendwann genug gesehen haben, könnt Ihr wieder zum Spiel zurückkehren, indem Ihr die Tastenfolge START, START eingebt.

Ring-Auswahl
Damit Ihr Euch aussuchen könnt, in welcher Arena Ihr den nächsten Kampf bestreitet, müßt Ihr im Options-Menü die Tastenfolge R1, R2, R1, R2, SELECT eingeben. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, hört Ihr wieder ein Geräusch, und Ihr könnt mit der Taste SELECT zur nächsten Arena in der Serie springen. Um Euch in der Serie in die entgegengesetzte Richtung zu bewegen, müßt Ihr im Options-Menü die Tastenfolge L1, L2, L1, L2, SELECT eingeben. Auch die Eingabe dieses Codes wird Euch wieder akustisch bestätigt. Mit der SELECT-Taste bewegt Ihr Euch dann in der Serie der Arenen rückwärts.

LESER-CHARTS 04/99

1.	Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo, N64)
2.	Metal Gear Solid (Konami, PS)
3.	Turok 2: Seeds of Evil (Acclaim, N64)
4.	FIFA 99 (Electronic Arts, PS)
5.	Tomb Raider 3 (Eidos, PS)
6.	Star Wars: Rogue Squadron (Nintendo, N64)
7.	Colin McRae Rally (Codemasters, PS)
8.	WCW vs nWo Revenge (Konami, N64)
9.	Crash Bandicoot 3 Warped (SCED, PS)
10.	TOCA Touring Car 2 (Codemasters, PS)

HÄNDLER-CHARTS Cyber Games

1.	Tomb Raider 3 (Eidos)
2.	FIFA 99 (Electronic Arts)
3.	TOCA Touring Car 2 (Codemasters)
4.	Crash Bandicoot 3 Warped (SCED)
5.	Tekken 3 (Namco)
1.	Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo)
2.	Turok 2: Seeds of Evil (Acclaim)
3.	WCW vs nWo Revenge (Konami)
4.	F-Zero X (Nintendo)
5.	F1 World Grand Prix (Nintendo)

FUN GENERATION CHARTS

1.	Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo, N64)
2.	Metal Gear Solid (Konami, PS)
3.	Sega Rally 2 (Sega, DC)
4.	Ridge Racer Type 4 (Namco, PS)
5.	Sonic Adventure (Sega, DC)
6.	Secret of Mana (Square, SNES)
7.	Turok 2: Seeds of Evil (Acclaim, N64)
8.	FIFA 99 (Electronic Arts, N64)
9.	Xenogears (Square, PS)
10.	V-Tetris (BPS, Virtual Boy)

JAPAN-CHARTS 04/99

1.	Space Battleship Yamato (Bandai, PS)
2.	Armored Core Master of Arena (From Software, PS)
3.	Smash Brothers (Nintendo, N64)
4.	Game King Dual Monsters (Konami, Game Boy)
5.	Sega Rally 2 (Sega, DC)
6.	Harvest Moon 64 (Pack-In Soft, N64)
7.	Angelic Sky's Requiem (Koei, PS)
8.	Dragon Quest Monsters (Enix, Game Boy Color)
9.	Mario Party (Nintendo, N64)
10.	Pikachu Genki Dechu (Nintendo, N64)

USA-CHARTS 04/99

1.	Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo, N64)
2.	WCW/nWo Thunder (THQ, PS)
3.	Metal Gear Solid (Konami, PS)
4.	Indiziertes Spiel (Rare, N64)
5.	Frogger (Hasbro Interactive, PS)
6.	South Park (Acclaim, N64)
7.	Star Wars: Rogue Squadron (Nintendo, N64)
8.	Pokemon Blue (Nintendo, Game Boy)
9.	Gran Turismo (Sony, PS)
10.	Crash Bandicoot 3 Warped (Sony, PS)

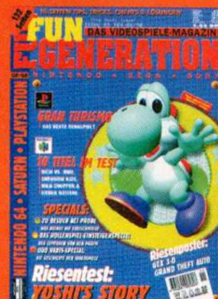
SPECIAL CHARTS
Die besten Sequels
(ohne bestimmte Reihenfolge)

- Zelda - Ocarina of Time (Nintendo, N64)
- Zelda - A Link to the Past (Nintendo, N64)
- Street Fighter 2 (Capcom, SNES)
- Final Fantasy 3 (Square, SNES)
- Super Mario Bros. 3 (Nintendo, SNES)
- Super Mario 64 (Nintendo, N64)
- Super Metroid (Nintendo, SNES)
- Super Probotector (Konami, SNES)
- Metal Gear Solid (Konami, PS)
- Fun Generation Heft 39 (CyPress, Kiosk)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 16. April 1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinner aus dem letzten Heft: Joschka Messner aus Fürth, Nils Preißinger aus Berlin und Ferdinand Brosche aus Oberhausen

FUN GENERATION BACK ISSUES





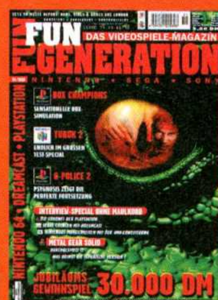




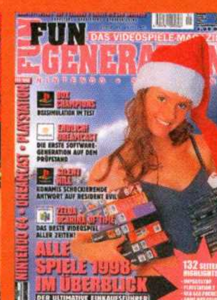


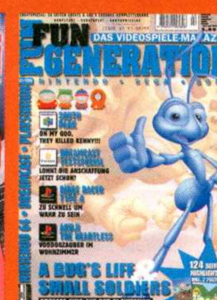














DC

VIRTUA FIGHTER-KONKURRENZ VOM CAPCOM?

POWER STONE

DIE 128-BIT PREMIERE DER STREET FIGHTER-MACHER

N64

VON DER LANDSTRAßE INS WOHNZIMMER

BEETLE ADVENTURE RACING

RENNSPIEL-ÜBERRASCHUNG VON EA

PS / N64

UBIS 800 PS-HAMMER

RACING SIMULATION 2

AUF GERADEM KURS ZUR POLE POSITION?

PS

WELTMEISTERLICHES SPEKTAKEL

PRINCE NASEEM BOXING

CODEMASTERS GREIFT NACH DER BOX-KRONE

PS

ROMANKULT ALS VIDEOSPIEL

DISCWORLD NOIR

TERRY PRATCHETT PACKT AUS

SCHWERPUNKT

FUN GENERATION KLÄRT AUF:

VOM PIXEL ZUM POLYGON

WISSENSWERTES ÜBER DIGITALE EFFEKTMAGIE

PS

SCHWEIGEN IM WALDE

SILENT HILL

KONAMI BEREITET EUCH SCHLAFLOSE NÄCHTE

Nr. 40 gibt's ab dem 14.04.1999 am Kiosk

CyPressum

FUN GENERATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 40691-0
Fax.: 0931 / 40691-23
Elektropost: redaktion@fungeneration.com

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen & Robert Bannert

Redakteur:
Fabian Döhla

Redakteur:
Daniel Johannes

Art Direction & Layout:
Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Isabel Vahlsing

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Uwe Dietrich, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Marcus Karyoti, René Schirmer, Markus Häberlein, Philipp Noack, und Julian Ossent

Titel:
FG[art]Dept, Namco

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Helmut Bolldorf
Tel.: 0931 / 40691-12
Fax.: 0931 / 40691-15

Anzeigen-Verkauf:
Maren Binder
Tel.: 0931 / 40691-13

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 0931 / 40691-11

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar zwischen 8 und 18 Uhr
Tel.: 07132 / 95 92 31
Fax.: 07132 / 95 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net

Vertrieb Handelsauflage:
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung) IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 1460, 50204 Frechen, Tel.: -49 - 22 34 / 9 63 65-0, Fax: -49 - 22 34 / 9 63 65-55

Bezugspreise:
Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 - Versandkosten.

Zahlung Abonnement:
nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707

Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Verlag:
CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 5 vom 1.1.1999

Hilfsmittel dieser Ausgabe: Granini - sizilianische Mandarine, Hanuta-Aufkleber, Vittel, Joghurt im 4kg-Eimer, Deppisch-Leberkäs', Du darfst-Gemüsetopf Sizilien, Binzis alberner Anrufbeantworter, Almighurt 500g, Actimel Orange, Underworld - King of Snake & Push Upstairs

Special Thanx: Michael „Düsingtrieb" Paul, Peter Färber, Wolfgang Ebert, Alexandra Wankum, Mark Liebold, Frank Michaelis und K'ai Fu

Very Special Thanx an: Euch Leser!

Leserin des Monats: Eva Dellinger



IV. Quartal 97 - 57.314
(verkaufte Ex.)

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

CyPress Verlagsgesellschaft mbH

Theo Kranz Versand

Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet (nur Laden, kein Versand!)
dynatex
44135 Dortmund
Im Brückcenter

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. *GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602.

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK. 239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN .. 19,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN) 29,95
CONTR.PAD DUAL SHOCK ORIG. .. 59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95

RIDGE RACER TYPE 4 (APRIL) (PSX) 99,95

CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
ORIG SONY CD-CASE 29,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE 9,95
ORIG PLAYSTATION T-SHIRT 29,95
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL . 84,95
CHEATMASTER - BLAZE 29,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL .. 69,95
X-PLODER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95
X-PLODER PROFESSIONAL 134,95
RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHLUß) 19,95
LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.)129,95
LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL. 149,95
JOYSTICK DOMINATOR 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)59,95
PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.) 69,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(FARBIG). 29,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1)29,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1)39,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS..... 44,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS..... 64,95

DRIVER (MÄRZ) (PSX) 99,95
BLOODY ROAR 2 (APRIL) (PSX) 84,95
PRINCE NASEEM BOX. (MÄRZ) (PSX) 89,95
SPORTS CAR GT (APRIL) (PSX) 89,95

A BUGS LIFE 89,95
ABE'S EXODDUS (ODDWORLD 2) .. 79,95
ACTUA NHL HOCKEY '99 (APRIL) .. 79,95
ACTUA SOCCER 3 (OLI. BIERHOFF) . 79,95
AKUJI THE HEARTLESS 89,95

Special Edition 99,95
SILENT HILL (PSX)(JUNI) 89,95
BREATH OF FIRE 3 (PSX) 89,95
KKND (PSX) 89,95
POPOULOS (PSX) 89,95

ALL STAR TENNIS '99.......... 89,95
ALUNDRA 89,95
APOCALYPSE................. 89,95
ASTERIX (MÄRZ) 89,95
ATLANTIS 89,95
BATMAN UND ROBIN 84,95
BIG AIR (MÄRZ) 89,95
BLAST RADIUS............... 89,95

AKUJI THE HEARTLESS (PSX) 99,95
ROLLCAGE (MÄRZ) (PSX) 89,95
CASTROL HONDA SB (APRIL) (PSX) 89,95
NEED FOR SPEED 4 (MÄRZ) (PSX) 89,95

BLASTO 79,95
BLAZE 'N' BLADE 99,95
BLOOD LINES (APRIL)......... 79,95
BLOODY ROAR 2 (APRIL) 89,95
BOMBERMAN (MAI) 79,95
BOMBERMAN FANTASY RAC. (MAI)89,95
BOX CHAMPIONS 89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED. .. 99,95
BREATH OF FIRE 3 89,95
BRUNSWICK BOWLING.......... 89,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE (MAI) 84,95
BUST A GROOVE.............. 89,95
BUST A MOVE 4 (MÄRZ)........ 89,95
C3 RACING 84,95
CAPCOM GENERATIONS (APRIL) .. 84,95
CARMAGEDDON (APRIL)........ 84,95
CASTROL HONDA SUPERBIKE (APR) 89,95
CENTIPEDE (MÄRZ) 89,95
CHARITY PACK - SPIELESAMMLUNG 94,95
CIVILIZATION 2 (MÄRZ) 89,95
COLIN MCRAE RALLY 89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE.... 89,95
COMMAND & CONQUER 2....... 89,95
COM. & CONQUER 2:GEGENSCHLAG 89,95
COOL BOARDERS 3........... 89,95
CRASH BANDICOOT 3 89,95
DEVIL DICE 79,95
DIABLO.................... 89,95
DIVER'S DREAM (DEEP BLUE) (APR)89,95
DODGEM ARENA 84,95
DREAMS (MÄRZ).............. 89,95
DRIVER (MÄRZ)............... 99,95

CIVILIZATION 2 (MÄRZ) (PSX) 89,95
ABE'S EXODDUS (PSX) 79,95
Tomb Raider 2 - Plat. (März) 49,95
GRANDSTREAM SAGA (PSX) 79,95
TOMB RAIDER 3 (PSX) 99,95

ELIMINATOR 89,95
FIFA '99 89,95
FINAL FANTASY VII 99,95
FORMEL 1 '98 99,95
FUTURE COP - LAPD 2100....... 89,95
G-POLICE 2 (MAI) 89,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO (MÄRZ) 99,95
GLOBAL DOMINATION (MÄRZ) ... 89,95
GOLF PRO (MÄRZ) 94,95
GRANDSTREAM SAGA (FEB) 79,95
GRAN TURISMO............... 89,95
GUARDIAN'S CRUSADE (MÄRZ)... 89,95
HARD EDGE (MÄRZ) 89,95
HUGO 1..................... 89,95
KENSAI - SACRED FIST (MÄRZ)... 89,95
KKND - KROSSFIRE 89,95
LE MANS (MAI)............... 89,95
LEGACY OF KAIN-SOUL REAVER(MAI)99,95

ASTERIX (MÄRZ) (PSX) 89,95
WARZONE 2100 (MÄRZ) (PSX) 89,95
MONKEY HERO (PSX) 89,95
GEX 3 (MÄRZ) (PSX) 99,95

LUCKY LUKE 89,95
MARVEL SUP.HEROES vs. STRTF.(AP)89,95
MASTER OF MONSTERS (MÄRZ) .. 99,95
MEDIEVIL 89,95
MEGA MAN LEGENDS 79,95
MEGA MAN X4 79,95
METAL GEAR SOLID 89,95
METAL GEAR SOL. PREMIUM PAK 159,95
MONKEY HERO............... 89,95
MONSTER SEED............... 89,95
MOTO RACER 2 89,89
MUSIC: MUSIC CREATION....... 89,95
NASCAR '99 89,95
NBA LIVE '99 89,95
NBA PRO '99 (MÄRZ).......... 89,95
NEED FOR SPEED 4 (MÄRZ) 89,95
NFL EXTREME 89,95
NHL '99 89,95

inkl. orig. PSX-T-Shirt solange Vorrat reicht!
METAL GEAR SOLID (PSX) 89,95

NHL FACE OFF '99 (MÄRZ) 79,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (APR). 89,95
PET IN TV - TAMAGOTCHILIKE 79,95
POINT BLANK .79,95 - (MIT GUN)154,95
POOL HUSTLER............... 89,95
POOL SHARK - ACTUA POOL...... 89,95
POPOULOS - 3RD COMING (MÄRZ) 89,95
POY POY 2 89,95
PREMIER MANAGER '99 79,95
PRINCE NASEEM BOXING (MÄRZ) . 89,95
PRO 18: WORLD TOUR GOLF (MÄRZ)89,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A ... 94,95
PSYBADECK.................. 89,95
PUMA STREET SOCCER (MÄRZ) ... 89,95
RACING SIMULATION 2 (APRIL) .. 89,95
RALLY CROSS 2 (MÄRZ)......... 79,95
RC STUNT COPTER (MÄRZ) 89,95
RIDGE RACER 4 (APRIL) 99,95
RIVAL SCHOOL................ 79,95
ROLLCAGE (MÄRZ)............. 89,95

RACING SIMULATION 2 (PSX)89,95 (N64)109,95
SOUL REAVER (MAI) (PSX) 99,95
inkl. orig. PSX-T-Shirt solange Vorrat reicht!
FIFA '99 (PSX) 89,95 (N64)(MÄRZ) 109,95
WILD 9'S - SPEC.ED. (PSX) 69,95

RUNNING WILD (MÄRZ)......... 79,95
S.C.A.R.S.................. 49,95
SENSIBLE SOCCER 2000 79,95
SENTINEL RETURNS 89,95
SHANGHAI TRUE VALOR 89,95
SILENT HILL (JUNI) 89,95
SMALL SOLDIERS............. 89,95
SPORTS CAR GT (MÄRZ)........ 89,95
SPYRO THE DRAGON........... 89,95
STREETFIGHTER COLLECT. 2 (MÄRZ) 79,95
STREET SKATER (MÄRZ) 89,95
SUPER POCKET FIGHTER 79,95
SWING..................... 74,95
T'AI FU (MÄRZ) 89,95
TEKKEN 3 99,95
TENCHU 89,95
THEME HOSPITAL............. 89,95
TIGER WOODS PGA TOUR '99 89,95
TOCA TOURING CAR 2.......... 89,95
TOMB RAIDER 3.............. 99,95
TRAP RUNNER (APRIL)......... 89,95

TONIC TROUBLE (ED) (N64) (MÄRZ) 109,95
JET FORCE GEMINI (N64) 129,95
SCARS (PSX) 49,95 (N64) 109,95
BOMBERMAN HERO (N64) 89,95

UBIK (MÄRZ) 99,95
UEFA CHAMPIONSLEAGUE 98/99 .. 99,95
VIRUS (MÄRZ)................ 89,95
WARZONE 2100 (MÄRZ)......... 89,95
WCW VS. NWO: THUNDER 79,95
WILD ARMS 79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION ... 69,95
(SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)
WING OVER 2 (APRIL) 79,95
WWF ATTITUDE (MAI) 84,95
X-FILES - THE GAME (APRIL)..... 99,95
X-GAMES PRO BOARDER (MÄRZ) . 89,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER 84,95
YOYO'S PUZZLE PARK (MÄRZ).... 84,95
ZERO DEVIDE 2 79,95

Game Boy Color

Game Boy Color 139,-
Game Boy Color clear purple 139,-
Light Max 2 - orig. - inkl. Batterien 34,95
Bugs Bunny Crazy Casle 3 (März) 64,95
Bugs Bunny & Lola 54,95
Conker's Pocket Tales 64,95
Game & Watch Gallery 44,95
Gex 3D 64,95
Harvest Moon 59,95
Hexite 64,95
Men In Black 64,95
NBA Jam '99 64,95
Pocket Bomberman 44,95
Power Quest 59,95
Quest for Camelot 59,95
Rampage World Tour 64,95
Shadowgate (März) 64,95
Shanghai Pocket 64,95
Star Wars: Yoda Stories (Mai) 64,95
Tetris Deluxe 44,95
Top Gear Rally (mit Rumble-Fkt.) (Apr) ..74,95
Turok 2 64,95
Tweety & Sylvester 54,95
V-Rally 64,95
Wario Land 2 64,95
Zelda - Links Awakening DX 64,95

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE! SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.* BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

Sega Saturn

SEGA SATURN MEGA ACTION SET. 333,-
GRUNDGERÄT + THUNDERHAWK 2 + NBA LIVE '98 + SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG. 44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG..... 59,95
LENKRAD ARCADE RACER 59,95
6-PLAYER-ADAPTER 19,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. ... 39,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) ... 64,95
BURNING RANGERS 89,95
DEEP FEAR 89,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 79,95
PANZER DRAGOON SAGA - 4 CD'S . 89,95
SEGA TOURING CAR 89,95
SHINING FORCE 3 89,95
SONIC 3D FLICKIES ISLAND 79,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
TOMB RAIDER 89,95
WORLD LEAGUE SOCCER 89,95

Nintendo 64

MARIO KOMPLETT PAK........ 244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64
ANTENNENKABEL 24,95
ANTENNENKABEL ORIG. 49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL 54,95
(GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER). 64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS.... 49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH . 14,95
LENKRAD GAMESTER LX4 129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG. . 34,95
MEMORY CARD 1 MEG 39,95
MEMORY CARD 8 MEG......... 59,95
RUMBLE PAK 34,95
RUMBLE PAK JOYTECH 19,95

CASTLEVANIA 3D (APRIL) (N64) 139,95

1080° SNOWBOARDING 89,95
ALL STAR BASEBALL 2000 (APRIL). 99,95
ALL STAR TENNIS '99 (MÄRZ).... 99,95
BANJO & KAZOOIE 89,95
BEETLE ADVENTURE RACING (APR)109,95
BIO FREAKS................ 119,95
BODY HARVEST 94,95
BOMBERMAN HERO 89,95
BUCK BUMBLE............... 99,95
BUST A MOVE 3.............. 99,95
CASTLEVANIA 3D (APRIL) 139,95
CHAMÄLEON TWIST 2 (MÄRZ).... 99,95
CHARLIES BLAST TERRIT. (MÄRZ) . 89,95
CRUISIN' WORLD............. 89,95
DIDDY KONG RACING 89,95
EARTHWORM JIM 3D.......... 99,95
EXTREME G 2................ 99,95
F1 WORLD GRAND PRIX 89,95
FIFA '99 (MÄRZ) 109,95
FORSAKEN 119,95
F-ZERO X.................. 89,95
G.A.S.P. 99,95
GEX 64 (GEX 2) 109,95
GOEMON 2 MYSTIC.NINJA(MÄRZ) 129,95
HOLY MAGIC CENTURY 129,95
IGGY'S RECKING BALLS 79,95

MARIO PARTY (MÄRZ) (N64) 89,95
STAR WARS-ROGUE SQ. (N64) 109,95
BANJO & KAZOOIE (N64) 89,95
EXTREME G 2 (N64) 99,95

INT. SUPERSTAR SOCCER '98..... 89,95
JET FORCE GEMINI (APRIL)..... 109,95
MARIO KART 64 89,95
MARIO PARTY (MÄRZ) 89,95
MICRO MACHINES 64......... 129,95
MISSION IMPOSSIBLE 99,95
NASCAR '99 109,95
NBA JAM '99 94,95
NBA LIVE '99.............. 109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99..... 94,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99.... 94,95
PENNY RACERS (MÄRZ) 89,95
RACING SIMULATION 2 (APRIL) . 119,95
RAKUGA KIDS 129,95
RAT ATTACK (MÄRZ) 129,95
RAYMAN 2 (JUNI)........... 119,95
S.C.A.R.S.................. 109,95
SHADOWGATE 64 (MÄRZ)...... 129,95
SOUTHPARK (MÄRZ) 99,95
SPACE RACE (APRIL) 109,95
SPACE STATION-SILIKON VALLEY .. 94,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS)..... 109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON .. 109,95

BUCK BUMBLE (N64) 99,95
BODY HARVEST (N64) 94,95

SUPER MARIO 64 89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER . 24,80
TONIC TROUBLE (ED) (MÄRZ) ... 109,95
TOP GEAR OVERDRIVE......... 109,95
TUROK 2 - DEUTSCH........... 88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION ... 99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING . 109,95
VIRTUAL POOL 109,95
V-RALLY 99,95
WAIALAE C. C. TRUE GOLF (SVR) . 119,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98 ... 129,95
WCW VS. NWO: REVENGE...... 129,95
WETRIX.................... 109,95
WIPEOUT 64 129,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR .. 99,95
YOSHI'S STORY 89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY... 24,80
ZELDA: OCARINA OF TIME...... 109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64 24,80
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION.... 139,95

ZELDA 64 (N64) 109,95
TUROK 2 (N64) 88,88
MICRO MACHINES 64 (N64) 129,95
GOEMON 2 (MÄRZ) (N64) 129,95

DREAMCAST KOMMT
Dreamcast.
RUFEN SIE BEI INTERESSE UNSERE DREAMCAST-HOTLINE UNTER TEL. 0931/3545223 AN!

SPITZENSPIELE FAST GESCHENKT

Nur solange Vorrat reicht!
BLAM! MACHINEHEAD (SAT) ..19,95
BLAZING DRAGONS (SAT) 19,95
CHAOS CONTROL (SAT) 4,95
"D" (SAT) 9,95
KRAZY IVAN (SAT) 14,95
NBA LIVE '98 (SAT) 14,95
NHL POWERPLAY (SAT) 19,95
OLYMPIC SOCCER (SAT) 9,95
PARODIUS DELUXE (SAT) 14,95
SHELLSHOCK (SAT) 24,95
STARFIGHTER 3000 (SAT) 9,95
THUNDERHAWK 2 (SAT) 14,95
Die Artikel aus diesem Kasten werden bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

BLAST CHAMBER 24,95
CROC 39,95
DARIUS 2 19,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD 79,95
THEME PARK 29,95

SONY PLAYSTATION

CHILL 44,95
CRIME KILLER 79,95
CYBALL ZONE 29,95
DEATHTRAP DUNGEON 49,95
FORSAKEN 49,95
PREMIER MANAGER '98 49,95
R-TYPES 74,95
S.C.A.R.S. 49,95
SHADOW GUNNER 49,95
SUPER MATCH SOCCER 49,95
WILD NINE'S - SPEC. ED. 69,95
XENOCRACY 69,95

PLATINUM-EDITION

ABE'S ODDYSEE 49,95
ALIEN TRILOGY 44,95
BUST A MOVE 2 49,95
COMMAND & CONQUER 44,95
COOL BOARDERS 2 (APRIL) ..49,95
CRASH BANDICOOT 2 (APRIL) .49,95
CROC 44,95
DESTRUCTION DERBY 2 49,95
FORMEL 1 '96 49,95
G-POLICE (MÄRZ) 49,95
GRAN THEFT AUTO 49,95
HERCULES 49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO 49,95

TOMB RAIDER 2 - PLAT. (MÄRZ) (PSX) 49,95
G-POLICE - PLATINUM (MÄRZ) (PSX) 49,95

JURASSIC PARK-LOST WORLD 49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURES .49,95
MICRO MACHINES V3 49,95
MOTO RACER (MÄRZ) 44,95
PANDEMONIUM 49,95
PORSCHE CHALLENGE 49,95
RAYMAN 44,95
RESIDENT EVIL 1 44,95
RIDGE RACER REVOLUTION ..49,95
ROAD RASH 44,95
SOUL BLADE 49,95
SOVIET STRIKE 44,95
TEKKEN 2 49,95
TOCA TOURING CAR 44,95
TOMB RAIDER 2 (MÄRZ) 49,95
TRUE PINBALL 44,95
V-RALLY 49,95
WIPEOUT 2097 49,95
WORMS 44,95

NINTENDO 64

BODY HARVEST 94,95
FRANKREICH '98 64,95
G.A.S.P. 99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS 79,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP 49,95
NAGANO WINTER OLYMPICS ..89,95
NBA PRO '98 89,95
OLYMPIC HOCKEY '98 89,95
SAN FRANCISCO RUSH 49,95
SPACE STATION - SILICON VA. .94,95
gleich zugreifen, teilweise begrenzte Stückzahl!

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 35 45 20

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
Theo KRANZ VERSAND
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.*

0931/3545222 oder 0180/5211844

INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ

MEDIUM



Your way to flavor.

0,7/9
mg Nikotin • mg Kondensat

3/99

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)